

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

LAURA SILVA SANTOS

A BÓIA

Curta animado

Brasília, DF
2019

À Deus, por ter me dado tantas oportunidades e me fortalecer todos os dias nessa caminhada que é viver. Aos meus pais, por serem exemplo de esforço e dedicação, me apoiando sempre. Aos meus amigos, que me acompanharam, rezaram, ajudaram e sonharam comigo, especialmente Fernanda, Amanda, Karoline, Leonardo, Caio, todos os shalomzeiros e a comunidade católica Shalom na missão de Brasília.

RESUMO

Este projeto apresenta o desenvolvimento de um curta animado 2D digital, quadro a quadro. Ele relata o processo de design utilizado, compreendido pela reinterpretação de metodologias usadas em animação, pesquisas de referência e geração de alternativas buscando a melhor solução possível, dada as condições do projeto, de cada etapa de produção, desde a ideia até os detalhes finais.

O projeto, considerando os objetivos gerais e específicos apresentados, foi bastante efetivo. As etapas apresentadas relatam todo processo de aprendizado e execução do curta, bem como as ferramentas e fontes consultadas. Por fim são feitas reflexões acerca de cada dificuldade encontrada no processo de concepção e conclusões sobre possíveis melhorias e segmentos do trabalho.

Palavras-chave: Curta. Animado. Animação. Design. Produção.

ABSTRACT

This project presents the development of an animated 2D digital short, frame by frame. It reports the design process used, understood by the reinterpretation of methodologies used in animation, reference searches and generation of alternatives seeking the best solution possible, given the design conditions, from each stage of production, from the idea to the final details.

The project, considering the general and specific objectives presented, was very effective. The steps presented report the whole process of learning and executing the short, as well as the tools and sources consulted. Finally, reflections are made about each difficulty found in the design process and conclusions about possible improvements and segments of the work.

Keywords: Short. Animated. Animation. Design. Production.

LISTAS

Figura 1. Cena do longa metragem Branca de Neve, 1938.....	9
Figura 2. James Baxter, animador britânico, trabalhando em animação tradicional..	10
Figura 3. Exemplo de animação 3D, Toy Story 3, 2010.....	11
Figura 4. Exemplo de animação stop motion, Coraline e o Mundo Secreto, 2009....	12
Figura 5. Metodologia.....	14
Figura 6. Paperman, 2012.....	15
Figura 7. Cena do filme La luna.....	16
Figura 8. Cena do curta The blue umbrella, 2013.....	17
Figura 9. Representação do casal como dois guarda chuvas, <i>The blue umbrella</i> , 2013.....	18
Figura 10. <i>QUAND J'AI REMPLACÉ CAMILLE</i> , Gobelins 2017.....	18
Figura 11. <i>In Between</i> , Gobelins 2012.....	19
Figura 12. <i>Best Friend</i> , Gobelins 2018.....	20
Figura 13. Quadro de <i>Séquences FX</i> , Gobelins 2018.....	21
Figura 14. Algumas cenas do filme <i>Kimi no Na wa (Your name)</i>	22
Figura 15. Quadro do filme <i>Tamako love story</i>	23
Figura 16. Primeira página do roteiro “ A Bóia”.....	29
Figura 17. Terceira página do roteiro “ A Bóia”.....	30
Figura 18. Design de personagem do filme Frozen, 2014.....	32
Figura 19. Folha de expressões do personagem Linguini, Ratatouille, 2007.....	33
Figura 20. Cena do filme Wall-e, 2008.....	34
Figura 21. Desenhos de desenvolvimento do personagem Wall-e, exemplificando o mecanismo de expressão do robô.....	34
Figura 22. Desenhos de desenvolvimento do mecanismo dos olhos, Wall-e, 2008.....	34
Figura 23. Algumas expressões do personagem Medo, Divertida Mente, 2017.....	35
Figura 24. Personagem Nala, O Rei Leão, 1994.....	36
Figura 25. Design da personagem Duquesa, Aristogatas, 1970.....	36

Figura 26. Desenhos de desenvolvimento do personagem Porquinho, Toy Story, 1995.....	38
Figura 27. Alguns personagens objeto de A Bela e a Fera, 1991.....	38
Figura 28. Desenhos de desenvolvimento da personagem Lilo, Lilo & Stitch, 2002.....	39
Figura 29. Algumas expressões da personagem Tristeza, Divertida Mente, 2017....	39
Figura 30. Geração de alternativas para os personagens.....	41
Figura 31. Geração de alternativas para os personagens.....	41
Figura 32. Geração de alternativas para os personagens.....	42
Figura 33. Model sheet do personagem Jacques, do filme Procurando Nemo, 2003.....	42
Figura 34. <i>Model Sheet</i> do Garoto.....	43
Figura 35. <i>Model Sheet</i> do Garota.....	43
Figura 36. <i>Model Sheet</i> da Bóia (Antropomorfizada).....	44
Figura 37. <i>Model Sheet</i> da Bóia (Humana).....	44
Figura 38. Expression sheet do filme Moana, 2016.....	45
Figura 39. Folha de expressão do Garoto, personagem principal do curta.....	45
Figura 40. Folha de expressões da Garota.....	46
Figura 41. Folha de expressões da Bóia (humana).....	46
Figura 42. Folha de expressão da Bóia (antropomorfizada).....	47
Figura 43. Storyboard do filme Lilo & Stitch, 2002.....	49
Figura 44. Algumas cenas do <i>storyboard</i> em <i>post its</i>	49
Figura 45. Algumas cenas do <i>storyboard</i> digital.....	50
Figura 46. Cores definidas para serem utilizadas em cada momento do curta.....	52
Figura 47. Paleta de cores do Garoto.....	53
Figura 48. Paleta de cores e referências da Garota.....	54
Figura 49. Paleta de cores da Bóia (Humana).....	54
Figura 50. Paleta de cores da Bóia (Antropomorfizada).....	55
Figura 51. Cenário do filme Lilo & Stitch, 2002.....	56
Figura 52. Alguns desenhos de adereços de cenário do filme Coraline e o Mundo Secreto, 2009.....	56

Figura 53. Algumas imagens utilizadas como referência.....	56
Figura 54. Desenho do local onde o curta se passa. Em destaque, alguns objetos simples.....	57
Figura 55 - Pinturas finais de duas localidades do curta.....	57
Figura 56 - Cena colorizada do curta “A Bóia”.....	60

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	9
3	METODOLOGIA.....	13
4	REFERÊNCIAS.....	15
5	PRODUTO FINAL.....	25
5.1	PRÉ PRODUÇÃO.....	25
5.1.1	Enredo e Roteiro.....	25
5.2	O DESIGN NA PRODUÇÃO DE UM FILME ANIMADO.....	32
5.2.1	Design de personagem e Model Sheet.....	32
5.2.2	Storyboard.....	49
5.2.3	Animatic.....	52
5.2.4	Paleta de cores.....	52
5.2.5	Design de cenários.....	56
6	PRODUÇÃO.....	59
6.1	ANIMAÇÃO.....	59
6.2	COLORIZAÇÃO.....	61
7	PÓS PRODUÇÃO.....	62
8	CONCLUSÃO.....	63
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
	REFERÊNCIAS DIGITAIS.....	67
	FILMES.....	69
	ANEXOS.....	71

1 INTRODUÇÃO

Dia após dia, em números imensuráveis de horas, estamos lendo revistas, vendo notícias, assistindo a filmes e séries, lendo livros, escutando o que aconteceu na vida de alguém. Lidamos com histórias o tempo todo, até quando dormimos e acabamos sonhando. Mas porque gastamos tanto tempo de nossas vidas com elas? Segundo o filósofo e teórico norte-americano Kenneth Burke, histórias são equipamentos para a vida. Essas várias peças de literatura que experimentamos cotidianamente, nos guiam pelas situações diárias. Elas fornecem estratégias de como lidar com situações da realidade. Isso tudo é reflexo da profunda necessidade do ser humano em entender os padrões do viver, não somente como um exercício intelectual, mas como uma experiência de conexão pessoal e emocional.

Segundo Robert McKee, no livro *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*, “nós não desejamos escapar da vida, mas sim encontrar a vida, essas nossas mentes de uma maneira nova, experimental, flexionar nossas emoções, nos divertir, aprender, adicionar intensidade aos nossos dias.”

Foi por meio do convívio durante grande parte da minha vida, com histórias em filmes de animação, que descobri um interesse pessoal por essa área. Dessa maneira, surgiu em mim a necessidade de criar este projeto de curta 2D animado digitalmente, a fim de aprender e experimentar desse universo.

O curta “A Bóia” apresenta um garoto que, tomado por medo e ansiedade, se insere num universo de ilusões e delírios, e acaba perdendo sua percepção da realidade.

Por intermédio dele pretendi desenvolver todas as etapas de criação técnica e teórica de uma animação digital, com auxílio de metodologias já utilizadas na indústria. Além disso, busquei utilizar, estudar e explicar o design como ferramenta indireta para desenvolvimento dos estágios de um curta animado, a fim de resolver problemáticas que surgiram durante a criação.

Este projeto foi de grande importância pessoal, visto que me permitiu conhecer, assimilar e experimentar o processo de concepção de uma animação, possibilitando uma maior aproximação dessa área profissional que desejo seguir no futuro.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

Inicialmente, o computador foi utilizado como uma ferramenta de apoio à criação de filmes pelo processo de animação tradicional. Esse processo alterou-se gradualmente e os computadores começaram a ser usados para desempenhar tarefas realizadas anteriormente por animadores com pouca experiência. Com o aumento da capacidade das máquinas, os ambientes virtuais passaram a ser representados utilizando esta ferramenta. O avanço contribuiu para criar a técnica de animação 3D. Tornando o processo de animação mais ágil e fácil, diferente do anterior com bonecos. (DIAS, 2010).

Sendo assim, o avanço da tecnologia fez com que vários tipos de animação surgissem. Desta forma, cada um deles possui suas especificidades, tendo métodos, processos e ferramentas diferentes para animar.

Os 5 maiores tipos de animação são:

Animação tradicional: É uma das formas mais antigas de animar, onde o animador desenha cada *frame* para criar a sequência de animação. Esses desenhos sequenciais, reproduzidos rapidamente, criam a ilusão de movimento.

Um exemplo notório são as animações feitas pelos estúdios Disney, como Branca de Neve, Pinóquio e outros.



Figura 1 - Cena do longa metragem Branca de Neve, 1938. Fonte: Google imagens.

“There’s always room out there for the hand-drawn image. I personally like the imperfection of hand drawing as opposed to the slick look of computer animation.”

“Há sempre espaço para a imagem desenhada à mão. Eu, pessoalmente, gosto da imperfeição do desenho à mão, em oposição ao visual liso da animação por computador.” (Matt Groening)

Na animação tradicional, os animadores desenham imagens em papéis presos em uma mesa de luz, frame por frame. Normalmente eles testam os movimentos fazendo desenhos bastante rascunhados, a fim de compreender quantos frames serão necessários para que a animação funcione. A animação tradicional pode ser bastante longa e cara. Uma vez com a sequência rascunhada, cada desenho é passado a limpo para então ser fotografado, frame a frame. Entretanto, atualmente a animação tradicional pode ser feita em computador, utilizando *softwares* específicos para esse fim e uma mesa digitalizadora, tornando todo o processo digital.



Figura 2 - James Baxter, animador britânico, trabalhando em animação tradicional. Fonte: Google imagens.

Animação 2D vetorial: Esse estilo se tornou bastante popular na última década em função do acesso à tecnologia e o crescimento do vídeo online. Animações 2D vetoriais usam exatamente as mesmas técnicas da animação tradicional. No entanto, ela possui o benefício de precisar de não necessitar de objetos físicos para animar, bem como a capacidade de usar a interpolação do computador.

Animação 3D: A animação 3D é trabalho de forma completamente diferente da animação tradicional. Ambas necessitam de um entendimento dos princípios de movimento e composição, mas a habilidade técnica se define de forma diferente para cada tarefa. Enquanto a animação tradicional demanda que você seja um ótimo desenhista, a animação computadorizada não. Animação 3D seria então a utilização de fantoches para gerar os movimentos, animar.



Figura 3 - Exemplo de animação 3D, Toy Story 3, 2010. Fonte: Google imagens.

“Computers don’t create computer animation any more than a pencil creates pencil animation. What creates computer animation is the artist.” (John Lasseter)

“Os computadores não criam animação computadorizada mais do que um lápis cria uma animação à lápis. Quem cria animação computadorizada é o artista.” (John Lasseter)

Motion Graphics: Enquanto ainda considerada uma forma de animação, motion graphics se difere bastante dos outros tipos. Ao contrário dos outros tipos, essa é a arte de, criativamente, fazer mover elementos gráficos ou textos, normalmente para uso comercial ou promocional.

Stop motion: A animação *stop motion* é produzida por meio de fotos sequenciais de objetos, a fim de gerar uma ilusão de movimento. Ela se utiliza dos mesmos princípios da animação tradicional, se diferenciando apenas no material utilizado: objetos reais ao invés de desenhos.



Figura 4 - Exemplo de animação *stop motion*, Coraline e o Mundo Secreto, 2009. Fonte: Google imagens.

Dentre esses vários modelos, optei pela técnica da animação tradicional, tanto por ser o método mais clássico, quanto por ser o princípio da formação em animação. Logo, compreendendo essa forma de animar, todas as outras se tornarão mais inteligíveis. No entanto, optei por utilizar *softwares* que imitam as ferramentas físicas utilizadas nesse tipo de animação, a fim de tornar todo o processo mais direto e prático, além do armazenamento mais fácil, visto que não necessita de folhas de papel.

Já em relação aos *softwares* para esse tipo de animação, optei por utilizar três, sendo um para cada etapa específica. Primeiramente utilizei o *Photoshop* para as etapas de desenvolvimento visual e *storyboard*. Depois usei o *After Effects* para gerar o *animatic*. Por fim, utilizei o *Toon Boom* para a etapa de animação. Cada um destes *softwares* e suas respectivas etapas serão explanados ao longo deste relatório.

3 METODOLOGIA

Para criar o curta animado 2D usei como auxílio uma metodologia bastante simples, utilizada na indústria, que divide a produção de um curta animado em 3 grandes etapas: Pré-produção, Produção e Pós-produção.

A Pré-produção abrange processo de criação da história e seu universo (o desenvolvimento do roteiro, planejamento e gerenciamento do projeto, a produção do *storyboard*, a definição do *layout* e design de personagem). É nessa etapa que desenvolve-se um esboço do filme final, de forma que possa-se obter uma previsão de qual caminho a produção deve seguir.

Dentro dessa etapa existem 5 outras:

Ideia: Busca de referências factuais e/ou imaginárias para desenvolver a história e seus elementos (personagens, cenários, temáticas etc).

Roteiro: Levando em consideração a ideia, é criado o roteiro, que contém a descrição detalhada de ações, diálogos, elementos visuais e sonoros, reunidos em cenas.

Design: Nesta etapa são desenvolvidos o desenho dos personagens, cenários, objetos e outros. Além disso, nessa etapa é onde são decididas as paletas de cores que serão utilizadas no filme. Ou seja, o design consiste no desenvolvimento e planejamento visual, a fim de que todos os elementos estejam em harmonia com o enredo e de que o filme siga uma linha lógica coerente.

Storyboard: Desdobramento do roteiro e das cenas em planos ou enquadramentos. Inclui conceito e estilo da animação.

Animatic: Protótipo do filme a partir do *storyboard* com tempo das cenas, animações, sons e possíveis falas gravadas.

Já na Produção, são realizadas as animações de personagens, efeitos e elementos. Nessa etapa em específico, as cenas são animadas de forma esboçada (ainda com as linhas de ação) e depois ir refinando, até chegar no resultado final, para então adicionar as cores.

Por fim, a Pós-produção inclui a composição dos elementos visuais que constituem as cenas, adição de luz e sombra, correção de traço e cores e inclusão dos efeitos, sons, músicas e dublagens.

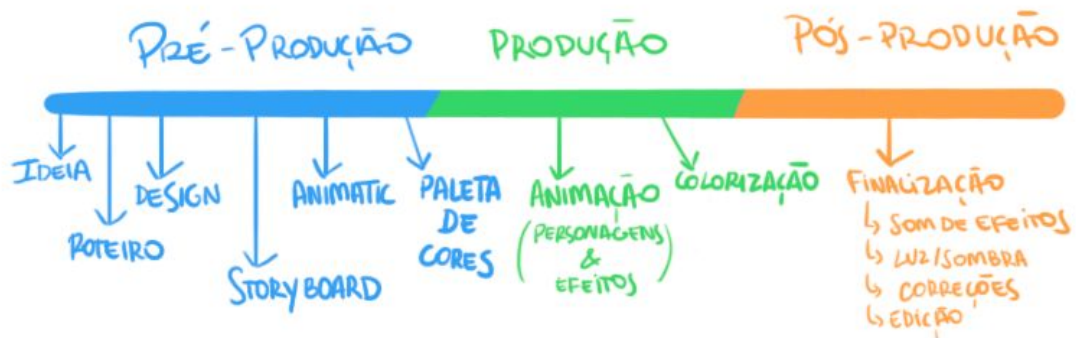


Figura 5 - Representação visual da metodologia adotada.

Além dessa metodologia, para cada estágio do processo, utilizei cursos, leituras e profissionais específicos, que me auxiliaram no entendimento de cada etapa e progressão do projeto. Essas ferramentas me ajudaram a recriar a metodologia principal, adequando-a ao meu tempo, experiência e necessidade.

4 REFERÊNCIAS

A decisão pelo curta metragem surgiu, inicialmente, por influência dos curtas da Disney/Pixar exibidos antes das sessões de longa metragem. A capacidade de síntese e o *storytelling* nessas produções fizeram com que eu enxergasse possibilidades para gerar uma história a partir de eventos e acontecimentos da minha própria vida.

Paperman - Walt Disney Pictures - 2013

Realizadores/Diretores: John Kahrs, John Lasseter, Kristina Reed.

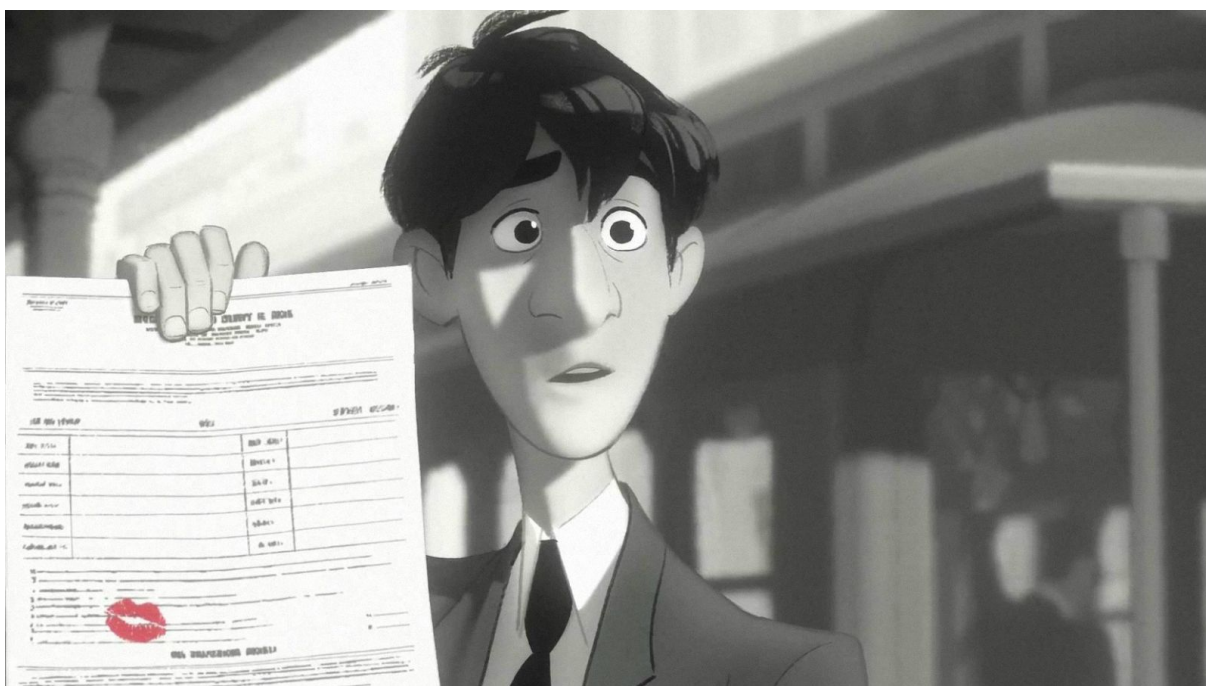


Figura 6 - *Paperman*, 2012. Fonte: Character design references

Sinopse: Depois de conhecer a garota dos seus sonhos no trem e vê-la novamente da janela de um prédio, um rapaz que trabalha em um escritório usa uma frota de aviões de papel para chamar a atenção da moça.

Por meio desse filme descobri uma atração pelos curtas metragem, visto que diferente das produções longa metragem da Disney, da época até agora, ele revive os filmes bidimensionais, trazendo novas possibilidades de experimentação: a

animação 2d combinada com a 3d. A partir disso passei a assistir muitos curtas e percebi que a liberdade dos criadores, em curtas metragem, era muito maior.

Outro ponto do curta que foi uma grande referência, é como o roteiro foi baseado na rotina do próprio diretor.

“I did kind of wonder about like how would people that had lost that connection, if they ever met or how would the fates conspire to maybe bring those people back together.”

“Eu meio que me perguntava como é que as pessoas que perderam essa conexão, se eles se conheceram ou como os destinos conspirariam para talvez reunir aquelas pessoas”. (John Kahrs, diretor do curta *Paperman*, no documentário *Paperclips - The Idea*)

La luna - Pixar, Walt Disney Pictures - 2012

Realizadores/Diretores: Enrico Casarosa.

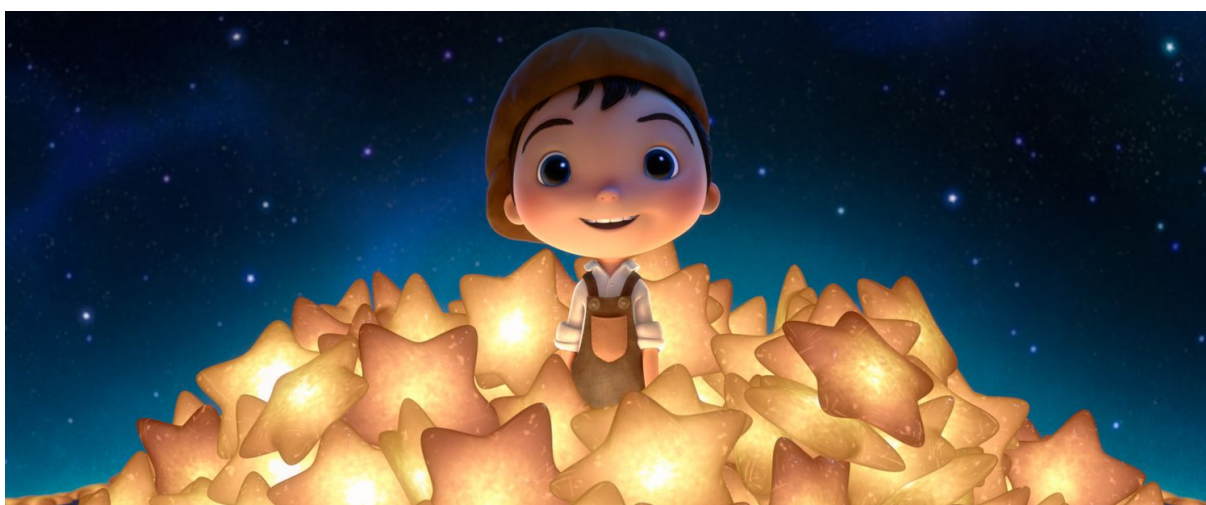


Figura 7 - Cena do filme *La luna*. Fonte: Google imagens.

Sinopse: A história de um garoto que vai trabalhar com seu pai e avô pela primeira vez. Em um velho bote, avançando em direção ao mar e sem terra à vista, eles param e esperam. Uma grande surpresa o aguarda quando descobre o peculiar trabalho de sua família.

La luna foi um curta que me inspirou pela forma de lidar com a ausência de falas. Cada personagem tem uma forma diferente de se comunicar por meio de expressões muito bem trabalhadas. Esse exímio das falas ditas puramente com expressões, faz com que o espectador seja capaz de enxergar as particularidades de cada personagem. Sendo assim, passei a perceber que não é só por palavras e diálogos que as histórias podem ser comunicadas, mas também pelo trabalho visual do curta metragem.

***The Blue Umbrella* - Pixar, Walt Disney Pictures - 2013**

Realizadores/Diretores: Saschka Unseld.



Figura 8 - Cena do curta *The blue umbrella*, 2013. Fonte: Google imagens.

Sinopse: O filme retrata um caso de amor improvável entre o guarda chuva azul do título e uma sombrinha vermelha, os quais se apaixonam em uma noite chuvosa da cidade grande.

Esse filme me chamou muito a atenção pela forma como ele trabalha as expressões e emoções humanas nos objetos. Além disso, vale notar que os guarda-chuvas, são meras representações do casal humano da história, o que é revelado durante o curta. Esse tipo de reviravolta foi algo que eu quis trabalhar no meu enredo, e o filme *The blue umbrella* foi uma ótima referência nesse quesito.



Representação do casal como dois guarda chuvas,
The blue umbrella, 2013. Fonte: Google imagens.

Com esse primeiro contato, passei a pesquisar mais curtas metragens e me deparei com uma quantidade grandiosa de curtas feitos por alunos graduandos em cursos de filme de animação. A experimentação, variação de estilo e os roteiros diferenciados enriqueceram a minha percepção e, como são produzidos por alunos de graduação, fizeram com que eu me sentisse capaz de produzir o meu próprio curta metragem como trabalho de conclusão de curso.

***QUAND J'AI REMPLACÉ CAMILLE* - Animation Short Film 2017 - Gobelins**

Realizadores/Diretores: Nathan Otaño, Rémy Clarke, Leïla Courtillon.



Figura 10 - *QUAND J'AI REMPLACÉ CAMILLE*, Gobelins 2017. Fonte: Youtube.

Sinopse: Laure deve substituir uma nadadora falecida, na equipe de natação do revezamento. As qualificatórias estão próximas e a equipe se preocupa com suas chances de vencer. A queixa e o estresse empurram Laure a ficar obcecada com quem ela substitui, Camille.

Este curta me inspirou bastante a criar o enredo do meu filme, visto que a personagem principal, em seu dilema pessoal de superação, acaba tendo vários delírios. A forma como essas ilusões são traduzidas por meio das cores abriu meu leque de possibilidades de como trabalhar algo que apenas o personagem principal consegue perceber.

***In Between* - Animation Short Film 2012 - Gobelins**

Realizadores/Diretores: Alice Bissonnet, Aloyse Desoubries Binet, Sandrine Han Jin Kuang, Juliette Laurent, Sophie Markatatos, alunos da formação designer e diretor de filmes de animação (3º ano) na Gobelins, a escola de imagem.



Figura 11 - *In Between*, Gobelins 2012. Fonte: Youtube.

Sinopse: Uma jovem está sendo seguida por um crocodilo que representa sua timidez. Como ele faz de sua vida uma vida útil, ela tenta de todos os meios se livrar dele.

Neste filme, o que me chamou bastante a atenção foi como a ansiedade foi trabalhada, por meio do personagem crocodilo. Além disso, vale ressaltar a forma como a personagem principal relaciona-se com o animal e como isso interfere nas ações dela. Esses dois pontos me ajudaram a pensar como o meu personagem lida com os delírios que ele mesmo criou e como eles interferem nas cenas.

Best Friend - Animation Short Film 2018 - GOBELINS

Realizadores/Diretores: Nicholas Olivieri, Shen Yi, Juliana De Lucca, Varun Nair, David Feliu.



Figura 12 - *Best Friend*, Gobelins 2018. Fonte: Youtube.

Sinopse: Em um futuro próximo, um homem solitário é viciado em um produto chamado "Melhor amigo", que oferece a ele amigos virtuais perfeitos.

O curta *Best Friend* me inspirou bastante no desenho de seus personagens e nas cores utilizadas. Ademais, a forma como o personagem lida com os melhores amigos que apenas ele enxerga e o colapso que ele tem ao perdê-los, me orientou com uma boa referência de como representar fortes emoções em gestos e expressões.

Séquences FX Gobelins (promotion 2021) - Plongeon d'été

Realizadores/Diretores: Gabrielle Selnet, Adam Sillard, Rodrigo Sousa, Nicolas Verdier.

Um exercício completo que permite aos alunos do 2º ano de formação Gobelins Designer e realizador de filmes de animação captar toda a cadeia produtiva de um filme, desde a escrita até à pós-produção sonora enquanto pratica efeitos especiais.

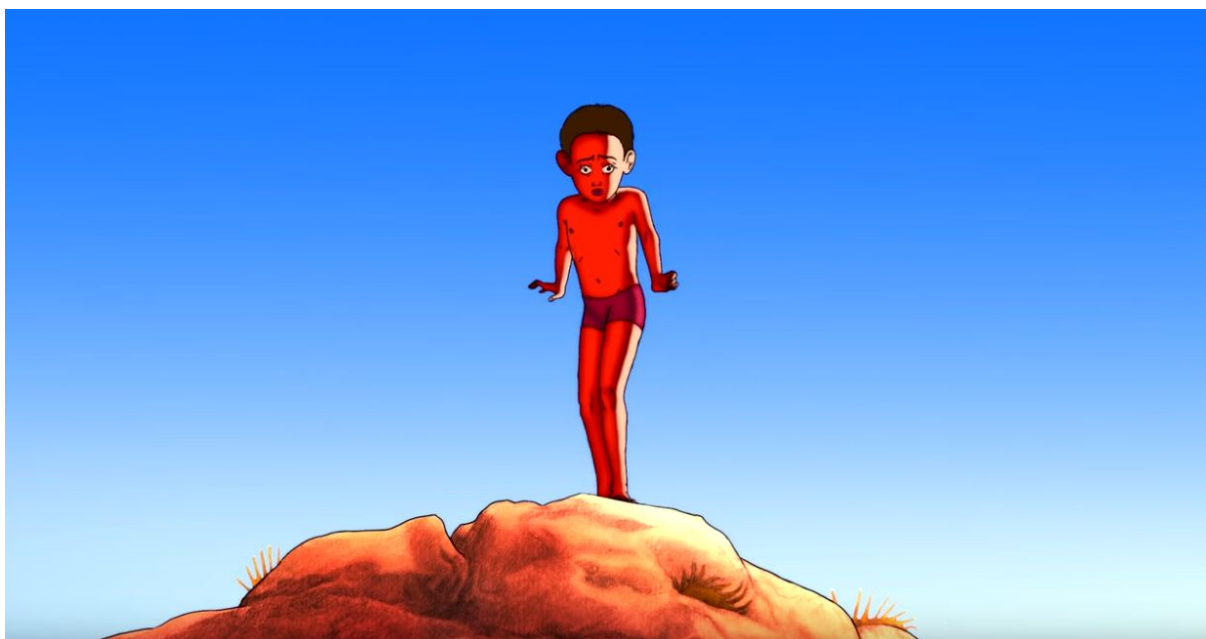


Figura 13 - Quadro de *Séquences FX*, Gobelins 2018. Fonte: Youtube.

Sinopse: Sob o calor do sol, turistas se refrescam à beira de um lago.

Essa pequena sequência me inspirou por ter um roteiro curto e bem fechado. Além disso, utilizei-o como referência para animação, gestual, expressões e vestimentas dos personagens, já que ele é ambientado em um local de semelhança indireta em relação ao cenário do meu curta metragem.

Animação japonesa

Outra importante referência na produção do meu curta metragem foram as animações japonesas, também conhecida como *animes*. Nessa indústria existe uma grande quantidade de gêneros de animação, que são voltadas para os mais variados

tipos de público. Os gêneros que mais me inspiraram foram romance e drama, tanto por serem de meu interesse, quanto pelo meu projeto estar relacionado com eles. Apresentarei aqui alguns filmes que me influenciaram e guiaram no processo.

***Kimi no Na wa (Your name)* - CoMix Wave Films - 2016**

Realizadores/Diretores: Makoto Shinkai, Genki Kawamura, Katsushiro Takei, Koichiro Ito.



Figura 14 - Algumas cenas do filme *Kimi no Na wa (Your name)*. Fonte: Google imagens.

Com um roteiro que mistura fantasia e cotidiano, *Your name* me inspirou pela quantidade de reviravoltas que a história possui, deixando o espectador sempre atento e ansioso por descobrir o que está por vir. Esse tipo de *script* me fez perceber

a importância de sempre estar acontecendo algo relevante em cena e de como seria interessante combinar um universo real com um imaginário/fantasiado. Além disso, o fato do final ser incerto e aberto a interpretações me fez pensar que isso poderia ser algo curioso a se colocar no meu curta, visto que, diante dessa possibilidade, o filme termina da forma que o espectador quiser imaginar. Por fim, a quantidade de cenas em *close* (tomada em que a câmera, quer distante ou próxima do assunto, focaliza apenas uma parte dele. Por exemplo, enquadra apenas o rosto de um personagem, ou somente parte de um objeto etc), algo comum em todos os animes, me inspirou bastante como uma forma de trazer emoção ao filme. A câmera em *close* traz um sentimento de proximidade com o personagem, com ela é possível ver nitidamente o que ele sente, algo que eu queria muito trabalhar no meu curta.

***Tamako love story* - Kyoto Animation - 2014**

Realizadores/Diretores: Naoko Yamada, Reiko Yoshida.



Figura 15 - Quadro do filme *Tamako love story*. Fonte: Google imagens.

Diante da similaridade dos roteiros e das referências que tirei dos animes de romance e drama, *Tamako love story* se destacou por tratar de um relacionamento unilateral e da importância de fazer o outro ter conhecimento dos seus sentimentos.

Esse arco da história, inserido em um cotidiano dos personagens, me fez ter uma referência de como trabalhar a temática da unilateralidade amorosa. Além disso, semelhante às outras referências, o final aberto e a quantidade de *closes* me interessaram, respectivamente por abrir o curta à interpretação do público e por trabalhar melhor a questão da emoção.

5 PRODUTO FINAL

5.1 PRÉ PRODUÇÃO

5.1.1 Enredo e Roteiro

A ideia de criar um curta de animação como projeto de conclusão de curso surgiu de uma grande aspiração pessoal pelo universo dos filmes e séries animadas. Ao longo da minha vida acadêmica, sempre quis estudar e trabalhar neste mercado, porém tive poucas oportunidades de estudo na área, dentro da universidade. Para suprir essa necessidade, busquei cursos online e presenciais nesse campo. Em uma dessas buscas, encontrei um curso feito pelo estúdio Pixar e disponibilizado na plataforma *Khan Academy*, chamado *Pixar in a box*. Esse curso apresenta, de forma geral, como os filmes animados são feitos na Pixar, trazendo pessoas dos mais diversos setores para falar um pouco sobre o seu trabalho.

No capítulo sobre *storytelling*, vários artistas falam sobre suas experiências com a criação de histórias, e me chamou muito a atenção a proximidade deles com elas. Já no vídeo introdutório, Pete Docter, diretor criativo da Pixar, fala sobre a necessidade humana de contar histórias, visto que elas são uma forma de conectar pessoas em um nível emocional. Desta forma, ele destaca a importância de colocar, dentro desse processo de criação, algo da sua vivência pessoal, pois é isto que tornará a história viva. Isso me encantou bastante, pois como indivíduos, temos uma percepção pessoal das coisas, uma perspectiva única da vida.

Lendo mais sobre o assunto, no livro *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*, Robert McKee fala:

“Nós não desejamos escapar da vida, mas sim encontrar a vida, essas nossas mentes de uma maneira nova, experimental, flexionar nossas emoções, nos divertir, aprender, adicionar intensidade aos nossos dias”. Foi a partir dessas referências que passei a perceber que alguns momentos da minha vida poderiam ser traduzidos em histórias, que meus sentimentos marcantes e vivências diárias poderiam ser ideias para um curta.

Desta forma, passei a perceber melhor as minhas experiências e anotar acontecimentos cotidianos que valeriam alguma história e poderiam ser traduzidas em um curta metragem.

Depois de fazer uma lista de ideias, escolhi uma e passei a refletir sobre como este momento poderia ser contado. Foi a partir dessa ideia que comecei a esboçar um roteiro. O roteiro é um documento escrito, normalmente por roteiristas, que narra toda a estrutura do filme, trazendo falas, personagens, expressões, movimentos, cenários e outros. Inicialmente pensei em algumas cenas e depois fiz um pequeno roteiro em tópicos, tentando perceber como poderia ser o desenvolvimento da história e se existia alguma progressão no que eu imaginava da narrativa.

Roteiro em tópicos

Quando a boia aparece em cena, ela busca, constantemente, chamar a atenção do personagem, porém ele não percebe nenhum movimento/feição dela (Antropomorfismo).

- O garoto caminha em direção à piscina (Câmera baixa, focando os passos, pés) - *Plano em close*
- Ele dá uma olhada na água (Título do filme surge na água e logo depois o reflexo do garoto aparece) - *Ponto de vista*
- O garoto fica amedrontado e desiste de tentar nadar - *Plano Médio*
- Quando ele está saindo de perto da piscina, acaba vendo a garota. - *Plano Médio*
- A garota está passando protetor solar e se preparando para entrar na piscina.

- O garoto fica fascinado e tenta encontrar um meio de entrar na água - *Plano Médio*
- Ele encontra uma boia e consegue entrar na piscina com a ajuda dela - *Por cima do ombro, plano em close e plano médio*
- Ele observa a garota - *?*
- A garota sai da piscina - *Plano médio*
- Ele percebe e também sai da piscina, indo em direção à ela, carregando a boia - *Plano completo*
- A garota está se secando - *Plano médio*
- Ele cutuca a garota e “fala” algo (apenas gesticulações) sobre estar muito admirado/apaixonado por ela - *Ponto de vista e plano em close*
- Ela responde não dando muita importância - *Plano em close*
- Ele fica atordoado e sai (Cena dele chorando) - *Plano em close, plano completo e plano médio*
- Ele lança a boia com certa agressividade, no chão, e sai em direção à câmera - *?*
- Quando o garoto desaparece, ao fundo vemos a boia, que na verdade era uma garota, cabisbaixa - *Plano completo*
- Ela levanta o rosto, sorri para a câmera - *Plano em close, plano extremamente em close*

- *Tela preta - “Adeus” (Única fala)*

- *Créditos*

Durante a concepção do roteiro, busquei prever os planos da câmera em algumas cenas, marcado-as em vermelho. Fui optando por várias sequências de *close*, visto que, por a câmera estar próxima do personagem, gera uma espécie de conexão personagem-espectador e as emoções são mais destacadas. Também achei interessante o plano médio, que normalmente apresenta o personagem do tronco até a cabeça, em algumas cenas onde a movimentação deveria aparecer. Além disso, fui decidindo-me por trazer um final mais aberto e incerto, algo que tirei das minhas referências.

Após essa etapa, fui instruída pelo meu orientador a destrinchar o que eu tinha em mente, de uma visão mais geral para algo mais detalhado da minha história. Sendo assim, dividi o enredo do meu projeto em ideia, *storyline* e argumento.

A ideia para o meu curta metragem surgiu de uma experiência pessoal inserida em um contexto ficcional: A forma como os sentimentos podem cegar as pessoas ou fazer com que elas criem ilusões do real.

A partir dessa ideia criei uma *storyline*, ou seja, um resumo a ser transformado em roteiro, que apresenta apenas o conflito da história: Um garoto que, tomado por medo e ansiedade, tenta controlar sua apreensão na busca de se aproximar da nadadora que admira e acaba deturpando a realidade à sua volta.

Para finalizar essa etapa, redigi também um argumento, que é o resumo da história, com começo meio e fim: Em um ambiente de lazer, um garoto tenta entrar na piscina, mas é tomado por medo e ansiedade. Frustrado, ele se afasta da piscina e uma garota acaba chamando sua atenção. Ela, diferente dele, aparenta ser uma nadadora profissional. Tomado por uma admiração e paixão repentina ele busca algum meio de vencer seu medo da água, entrar na piscina e se aproximar da garota. Nessa tentativa, ele encontra uma bóia, que visivelmente tem vida, porém ele não consegue perceber suas tentativas de comunicação. Utilizando a bóia, ele vence

seu medo e observa a garota por horas, de dentro da piscina. Agora tomado por grande espírito de coragem, ele sai da piscina com a bóia, rumo à sua confissão. Então, o garoto alcança a nadadora e confessa seu amor à primeira vista. Ela, no entanto, rejeita-o. Cheio de decepção e tristeza, o garoto abandona o local, arremessando a boia para longe. No final, descobre-se que a bóia nunca foi uma bóia, mas sim uma garota que estava apoiando-o e tentando chamar sua atenção durante todo o tempo.

Depois dessas três pequenas etapas, escrevi um roteiro, onde a história é contada de forma mais detalhada e com orientações para as possíveis cenas. A partir dele, iniciei o processo de produção do curta.

"A BÓIA"

FADE IN:

CENA 1

EXT. ÁREA DE LAZER - CONDOMÍNIO ??? - MANHÃ

Uma pessoa desencorajada, entra em cena, caminhando em direção à piscina da área de lazer de seu condomínio. O chão está bastante úmido, pode-se ouvir os sons das pegadas molhadas.

Os pés dela se aproximam da borda de uma piscina.

Seu rosto vai se revelando no reflexo da água, ao passo que ela parece estar espiando-a, a fim de checar o quão funda a piscina é. Quando o rosto se revela, percebe-se que é um garoto bastante jovem, que parece assustado com a profundidade da piscina.

TÍTULO DO FILME SURGE NA SUPERFÍCIE DA ÁGUA E DESAPARECE LENTAMENTE COM O MOVIMENTO DELA.

CORTA PARA:

CENA 2

O garoto se joga para trás, assustado e acaba desistindo de nadar por achar a piscina muito funda. Nesse instante pode-se perceber que a área de lazer fica no andar mais alto do prédio, tudo que se vê além dela é céu. Pela manhã, quase ninguém está aproveitando o local, logo, as poucas cadeiras de praia estão vazias. O garoto suspira e começa a caminhar para sair de perto da piscina, mas é surpreendido por algo que está no seu campo de visão.

CORTA PARA:

No horizonte de visão do garoto, pode-se ver que há uma outra piscina na área de lazer do condomínio. Ela é muito maior e tem algumas plantas próximas, para fins de decoração. Ao fundo, vários chuveiros em uma parede de pastilhas de vidro. Perto da borda da piscina maior, encontra-se uma garota tão jovem quanto o garoto, vestida em um biquíni.

Figura 16 - Primeira página do roteiro "A Bóia".

Usando a bóia, ele caminha facilmente em direção à borda da piscina menor, a fim de observar a garota mais de perto. A bóia tenta chamar a atenção do garoto, sem sucesso.

CORTA PARA:

CENA 4

A garota nada muito bem, parece uma profissional. Ela está nadando a modalidade crawl.

EXT. ÁREA DE LAZER - CONDOMÍNIO ??? - TARDE

CORTA PARA:

Diante de tanta beleza, o garoto sente-se determinado a se confessar. O céu está em tons de laranja.

CORTA PARA:

Ele sai da piscina, carregando a bóia - que não está compreendendo o que está acontecendo - e caminha em direção à piscina maior.

CORTA PARA:

Quando o garoto chega na piscina, a menina já está fora, enxugando-se.

CORTA PARA:

CENA 5

Ele se aproxima dela cutuca-a e, gestualmente, expressa seus sentimentos de admiração e paixão. A bóia fica abalada diante da confissão. A menina não expressa nenhum tipo de emoção, fica apenas encarando-o, como se tentasse entender.

CORTA PARA:

A garota, gestualmente, rejeita o menino e volta a arrumar suas coisas.

Figura 17 - Terceira página do roteiro “A Bóia”.

5.2 O DESIGN NA PRODUÇÃO DE UM FILME ANIMADO

Ao considerarmos o design como projeto de determinado produto (MATTÉ, 2009, p. 15), primeiro é necessário perceber a produção de um filme como uma prática projetual. Isso quer dizer que, ao conceber um roteiro, o produto audiovisual deve corresponder conceitualmente e imagetivamente à mensagem que o diretor deseja transmitir. É neste âmbito que o design se insere, sendo fundamental na transposição do roteiro em soluções visuais, participando fundamentalmente no desenvolvimento visual da história. Desta forma, o design agrega na pré-produção de um filme, necessitando apenas de uma especialização na área, dado que o universo cinematográfico possui particularidades que precisam consideradas por esse profissional.

Partindo deste ponto, o designer tem papel fundamental na animação em todas as etapas que buscam traduzir o roteiro em soluções visuais, como o design de personagens, design de cenários, *storyboard* e plano de cenas, definição de cores e outros.

A seguir, apresento todas as etapas onde o design atuou como essencial, por meio de seus métodos, processos e ferramentas, em função da geração das soluções necessárias para o roteiro criado por mim.

5.2.1 Design de personagem e Model Sheet

O design de personagem se trata do projeto de concepção de um personagem, que abrange sua construção visual e personalidade. Sendo assim, não se trata apenas de uma ilustração, mas de fornecer a verossimilhança ao personagem, dando vida ao imaginário. É nessa etapa que são determinadas as características pertinentes da personalidade e são testadas formas e estilos para o visual do personagem, que usualmente buscam traduzir suas características.



Figura 18 - Design de personagem do filme Frozen, 2014. Fonte: Character Design References.

Sendo assim, ao ter uma definição melhor do que seria a minha história e de onde ela se passaria, comecei a buscar referências para criação dos meus personagens. Como orientação para essa etapa do processo, utilizei a atividade 1 do capítulo sobre personagem do curso *Pixar in a box*, da *Khan Academy*. Nessa primeira atividade, o curso trata sobre características externas e internas de um personagem e foi a partir dela que determinei quem eram os atores da minha história.

O garoto

Características Externas

Entre 12/13 anos, mais baixo que a média, magro, desajeitado, má postura, cabelo preto e liso, sunga.

Características Internas

Medroso, acanhado, otimista, ansioso, apaixonado.

O que ele quer?

Ele quer se aproximar da garota nadadora, por quem está apaixonado à primeira vista.

O que ele precisa?

Precisa que seus sentimentos pela garota sejam correspondidos.

Obstáculos

Aproximar-se da garota exigirá que ele contorne seus medos.

Referências:

Linguini (Ratatouille, 2007)

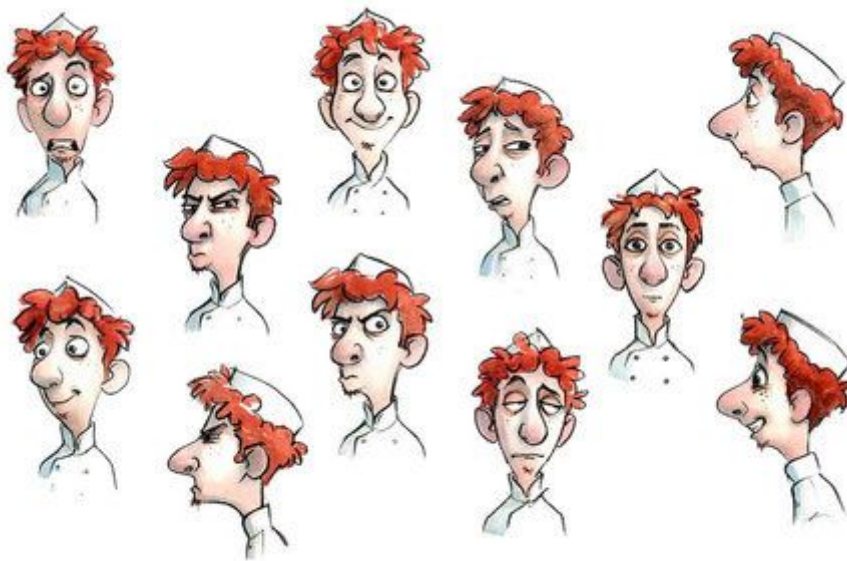


Figura 19 - Folha de expressões do personagem Linguini, Ratatouille, 2007.
Fonte: Character Design References.

Por ser um personagem bastante desengonçado, desastrado e medroso, utilizei o Linguini como referência para criar o meu personagem. Além disso, ele apresenta características físicas bastante semelhantes ao meu personagem, o que me auxiliou a desenhar as formas do mesmo.

Wall-e (Wall-e, 2008)



Figura 20 - Cena do filme Wall-e, 2008. Fonte: Character Design References.

Utilizei o robô Wall-e como referência pelo comportamento que os olhos desse personagem possui. É bastante interessante como uma simples mudança de angulação dos mecanismos do olho do personagem fazem com que ele mude sua emoção e expressão.

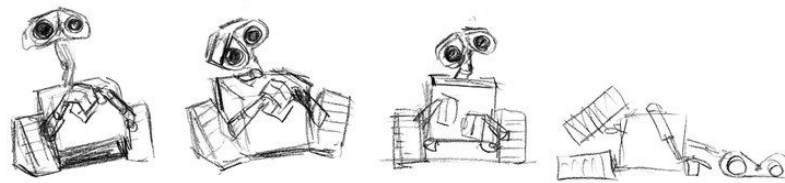


Figura 21 - Desenhos de desenvolvimento do personagem Wall-e, exemplificando o mecanismo de expressão do robô. Fonte: Character Design References.

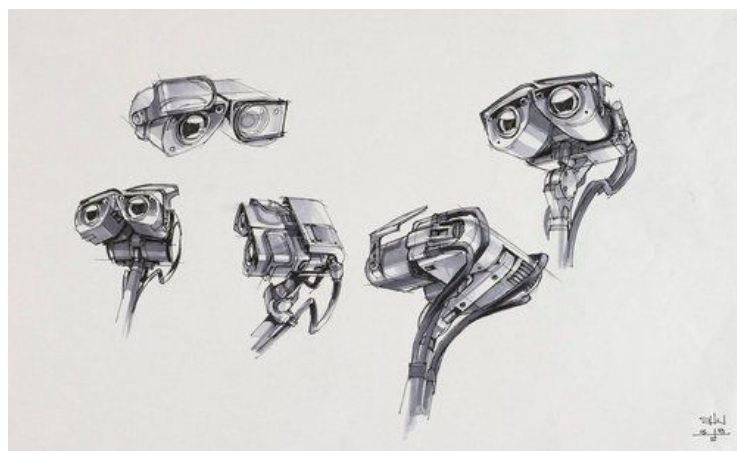


Figura 22 - Desenhos de desenvolvimento do mecanismo dos olhos, Wall-e, 2008.

Fonte: Character Design References.

Medo (Divertida Mente, 2017)



Figura 23 - Algumas expressões do personagem Medo, Divertida Mente, 2017.

Fonte: Google imagens.

Este personagem me auxiliou muito na criação do garoto, visto que ele é a representação do próprio medo. Foi muito importante ver nessa referência as expressões e atuações de alguém que tem medo. Foi a partir desse personagem que consegui visualizar imageticamente o que é o medo personificado para aplicar no meu personagem.

A garota

Características Externas

Entre 12/13 anos, alta, magra, cabelo curto e liso, muito boa postura, biquíni e touca.

Características Internas

Centrada, otimista, sensata, reservada.

O que ela quer?

Vencer o próximo campeonato de natação da cidade.

O que ela precisa?

Treinar muito, por isso ela usa a piscina do seu condomínio para praticar sozinha.

Referências:

Nala (O Rei Leão, 1994)



Figura 24 - Personagem Nala, O Rei Leão, 1994. Fonte: Google imagens.

Duquesa (Aristogatas, 1970)

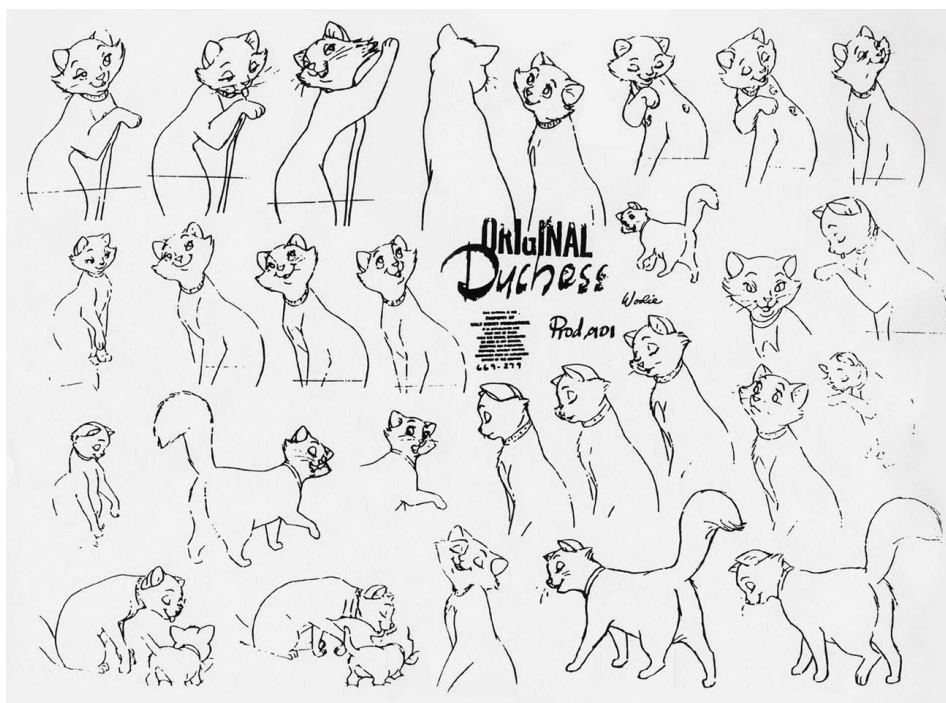


Figura 25 - Design da personagem Duquesa, Aristogatas, 1970. Fonte: *Character Design References*.

Para essa personagem busquei referências de personagens que apresentassem características de cortesia, educação e requinte. Ambas as personagens, por pertencerem a famílias de boa reputação e status, me introduziram no que seria o universo da minha personagem.

A Boia

Boia (Antropomorfizada) - Boia infantil em com formato de tartaruga, florida.

Boia (Humana) - Entre 12/13 anos, baixa, um pouca acima do peso, rosto que remete à uma tartaruga, pele parda, cabelos ondulados, maiô.

Características Externas

Durante quase todo o curta, ela é representada como uma boia infantil no formato de tartaruga. No fim, ela é revelada como uma garota.

Características Internas

Sensível, protetora, tímida, silenciosa, animada, altruísta.

O que ela quer?

Ser notada pelo garoto: Fazer com que ele perceba que ela está lá.

O que ela precisa?

Chamar a atenção do garoto, para que ele possa notá-la. No entanto, ela não vai conseguir.

Obstáculos

Para ser percebida pelo garoto, ele precisaria parar de focar na nadadora e tomar consciência do seu entorno.

Ela precisa que ele pare de percebê-la como boia.

Referências para a Boia (antropomorfizada):

Toy Story, 1995

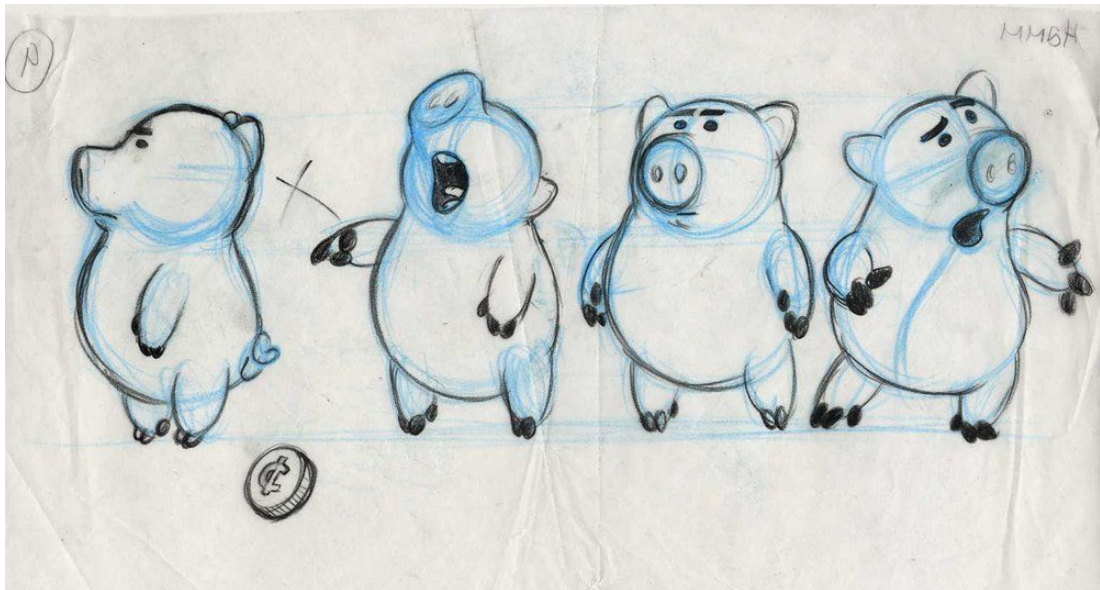


Figura 26 - Desenhos de desenvolvimento do personagem Porquinho, *Toy Story*, 1995.
Fonte: *Character Design References*.

A Bela e a Fera, 1991



Figura 27 - Alguns personagens objeto de *A Bela e a Fera*, 1991. Fonte: Google imagens.

Usei essas duas referências em função dos objetos belamente personificados. A maneira como esses personagens mantêm sua forma e limitações como objetos e

mesmo assim apresentam expressões e emoções humanas, me auxiliou no processo de criação de uma bóia que detém as mesmas características gerais. Já em relação à atitude particular desse personagem, utilizei as referências a seguir.

Referências para a Boia (Humana):

Lilo (Lilo & Stitch, 2002)



Figura 28 - Desenhos de desenvolvimento da personagem Lilo, Lilo & Stitch, 2002.

Fonte: *Character Design References*.

Na criação da personagem Boia, dessa vez representada por uma figura humana, utilizei a Lilo como principal referência visual. Várias características físicas da minha personagem se assemelham à imagem da Lilo por elas terem um biotipo similar.

Tristeza (Divertida Mente, 2017)



Figura 29 - Algumas expressões da personagem Tristeza, Divertida Mente, 2017. Fonte: Google imagens.

Outra referência muito importante foi a personagem Tristeza. Ela contribuiu bastante para delimitar o aspecto interno da minha personagem que, durante o curta, tem vários momentos de frustração e tristeza, desejando ser notada pelo personagem principal (no filme Divertida Mente, a Tristeza é uma emoção deixada de lado pelas outras, o que faz com que ela se pergunte muitas vezes se ela é realmente importante e gera um desejo interno por ser notada).

Características Externas

Durante quase todo o curta, ela é representada como uma boia infantil no formato de tartaruga. No fim, ela é revelada como uma garota.

Características Internas

Sensível, protetora, tímida, silenciosa, animada, altruísta.

O que ela quer?

Ser notada pelo garoto: Fazer com que ele perceba que ela está lá.

O que ela precisa?

Chamar a atenção do garoto, para que ele possa notá-la. No entanto, ela não vai conseguir.

Obstáculos

Para ser percebida pelo garoto, ele precisaria parar de focar na nadadora e tomar consciência do seu entorno.

Ela precisa que ele pare de percebê-la como boia.

Ao definir essas características comecei a pesquisar outras referências visuais para gerar alternativas de design de personagens que representassem visualmente esses atributos.

Decidi optar por desenhos mais simplificados, dada a maior facilidade para manter o traço e fazer a animação.



Figura 30 - Geração de alternativas para os personagens.



Figura 31 - Geração de alternativas para os personagens.

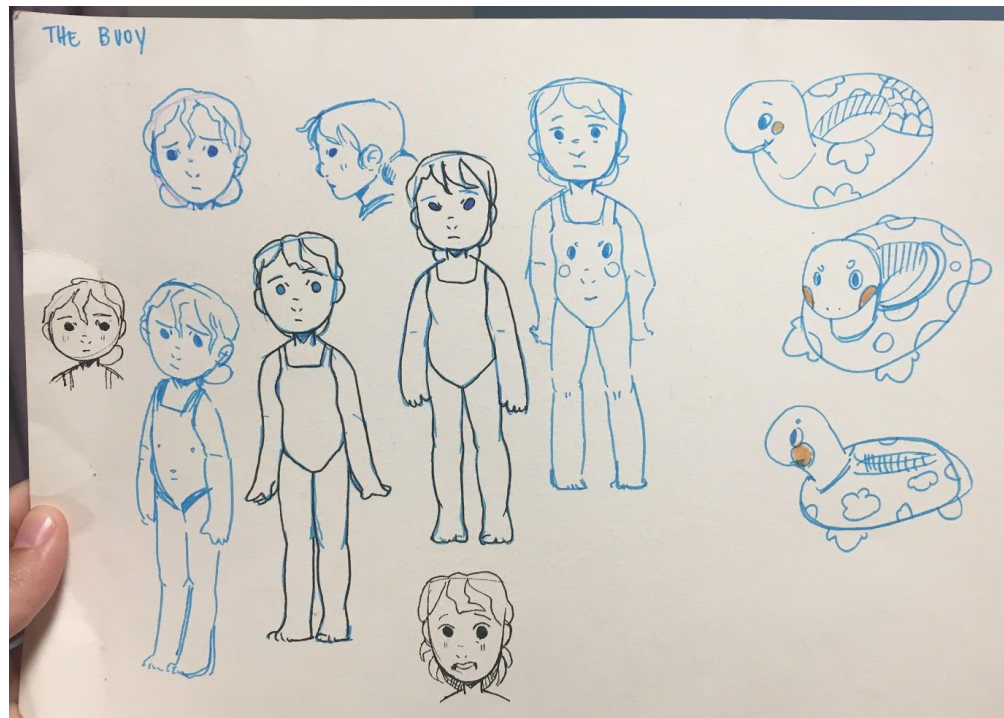


Figura 32 - Geração de alternativas para os personagens.

Model sheet (Folha modelo)

No mercado de animação esse documento é usado para ajudar a padronizar a aparência, roupas e outros, de modo a enfatizar gestos e atitudes do personagem. Na *model sheet*, o personagem é retratado, normalmente, em pelo menos 3 vistas principais: frontal, lateral e três quartos.

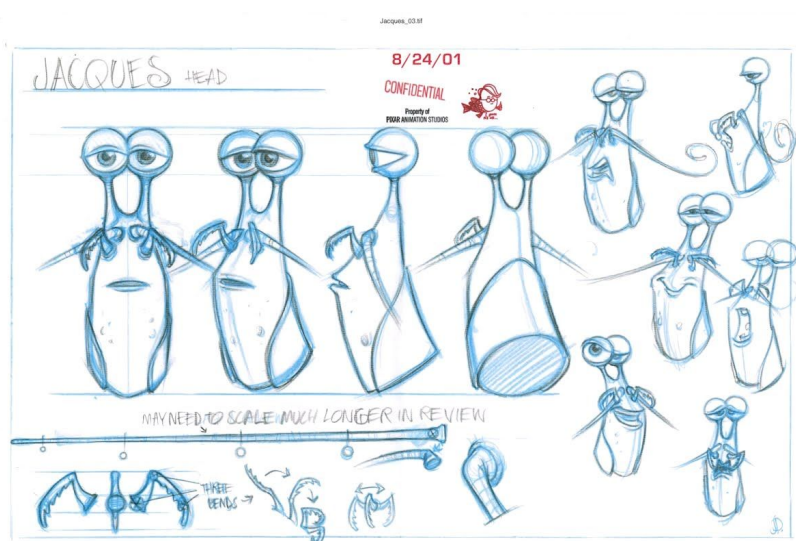


Figura 33 - *Model sheet* do personagem Jacques, do filme Procurando Nemo, 2003.
Fonte: *Character Design References*.

Ao finalizar a geração de alternativas para cada personagem, escolhi o design que mais se adequava às minhas ideias, proposta e roteiro. A partir do desenho escolhido, criei *model sheets* ou folhas modelo, de cada um dos personagens.

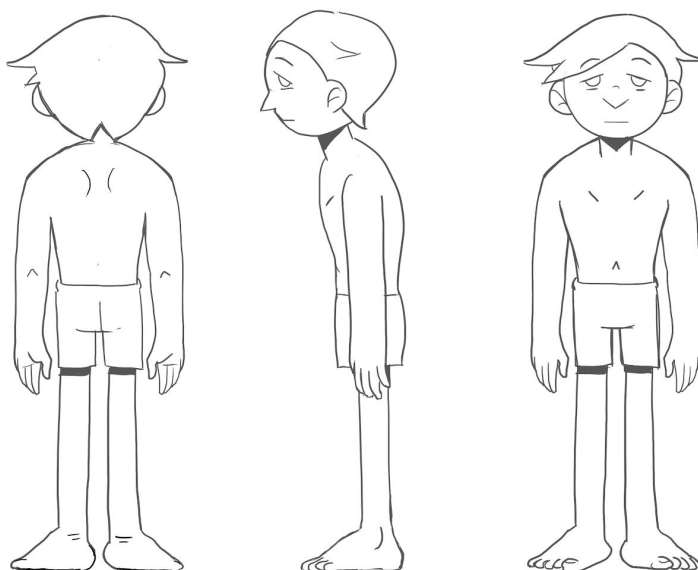


Figura 34 - *Model Sheet* do Garoto.

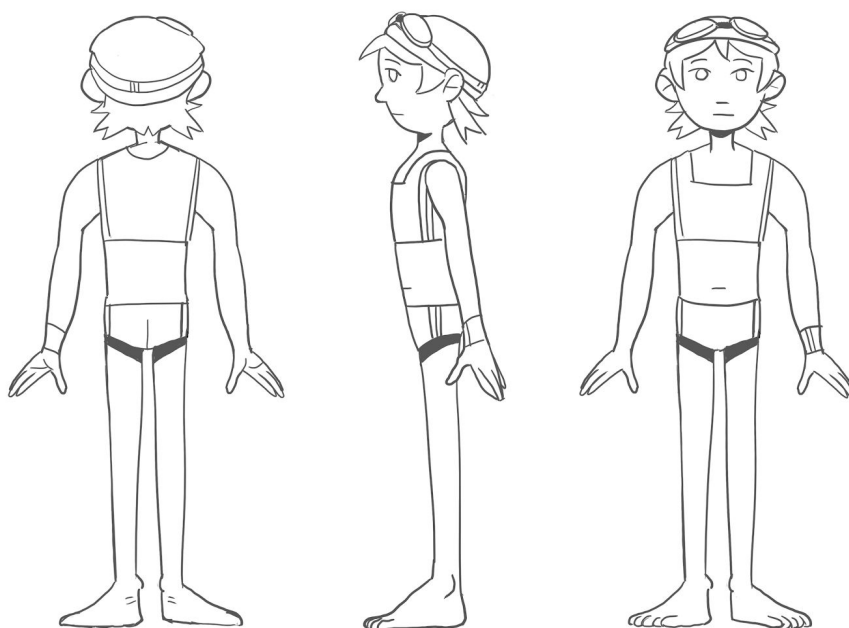


Figura 35 - *Model Sheet* da Garota.

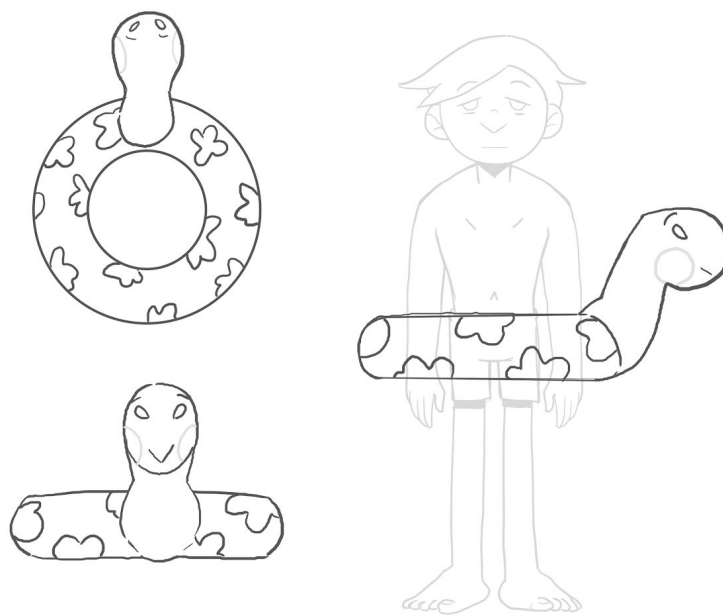


Figura 36 - Model Sheet da Bóia (Antropomorfizada).

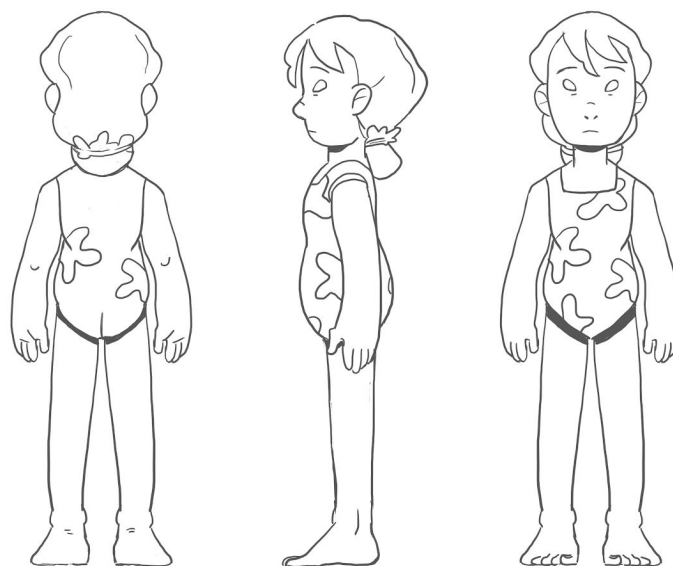


Figura 37 - Model Sheet da Bóia (Humana).

Expression sheet (Folha de expressões)

Outro aspecto importante é conseguir visualizar não só as ações e movimentos do corpo do personagem, mas principalmente a expressividade e como as suas

emoções serão retratadas. Para isso, é produzido uma folha com várias expressões do personagem, chamada *expression sheet* ou folha de expressões.

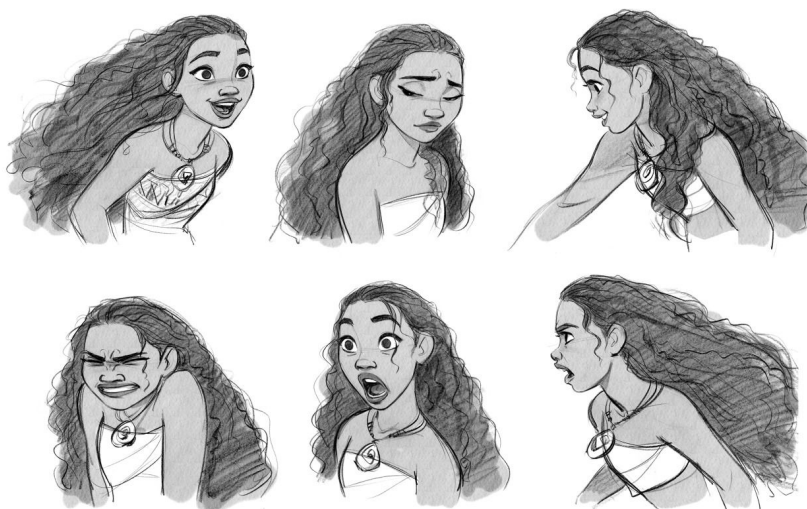


Figura 38 - *Expression sheet* do filme Moana, 2016. Fonte: *Character Design References*.

Para cada um dos personagens do meu curta metragem, gerei uma folha de expressões diferente, relacionada com as emoções e expressões que seriam mais utilizadas no curta. Desta forma, cada um possui um leque diferenciado e particular de reações às mais diversas situações, compatíveis com suas personalidades.

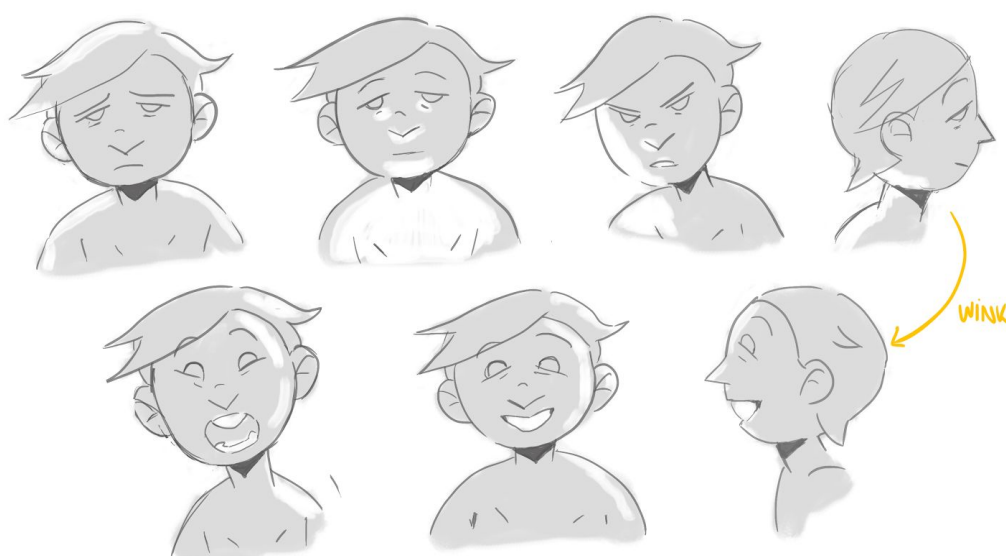


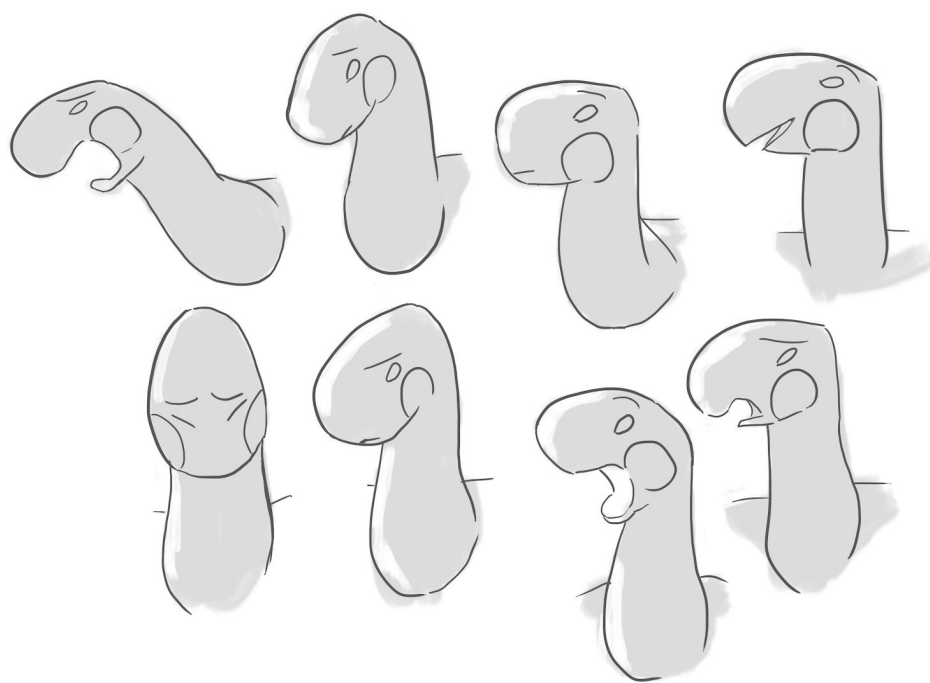
Figura 39 - Folha de expressão do Garoto, personagem principal do curta.



Figura 40 - Folha de expressões da Garota.



Figura 41 - Folha de expressões da Bóia (humana).



Folha de expressão da Bóia (antropomorfizada).

5.2.2 Storyboard

O storyboard foi originado na animação, quando os animadores começaram a criar rascunhos dos seus curtas metragem. De forma bastante informal e rápida, eles usavam esse método como forma de pré planejar os desenhos. Ao longo dos anos, essa forma de programação dos filmes foi se tornando cada vez mais útil, pois é capaz de prever, por exemplo, os possíveis gastos em produção. Logo, a etapa de *storyboard* consiste no planejamento das cenas do filme.

When properly organized, storyboards become effective tools for assistant directors and producers. They provide clarity when setting the shooting schedule or planning a budget. Of course, storyboards can also be of great help to prop masters, wranglers, production designers and script supervisors.

Quando organizados adequadamente, os *storyboards* tornam-se ferramentas eficazes para diretores assistentes e produtores. Eles fornecem clareza ao definir o cronograma de filmagem ou o planejamento de um orçamento. É claro que os *storyboards* também podem ser de grande ajuda para apoiar mestres, manipuladores de animais, designers de produção e supervisores de scripts. (ROUSSEAU & PHILLIPS, 2013, p.17)

Em animação, além dos ângulos e posições de câmera, são determinados o *timing* (tempo) das cenas e o *layout*, de forma a comunicar a história e a atuação do personagem.

Para o meu projeto, utilizei como apoio o curso do Leo Matsuda (animador, diretor e roteirista brasileiro) sobre storyboard na plataforma *Skillshare* e o livro *Storyboarding Essentials*, da SCAD. Ambos me auxiliaram a compreender a importância dessa parte, por ser onde o design atua com maior força no processo de produção. Isso ocorre exatamente porque, como mencionado anteriormente, *storyboard* é planejamento, projetar e resolver problemas de transmissão de informação nas cenas por meio do *layout*, posições e ângulos de câmera e outros.

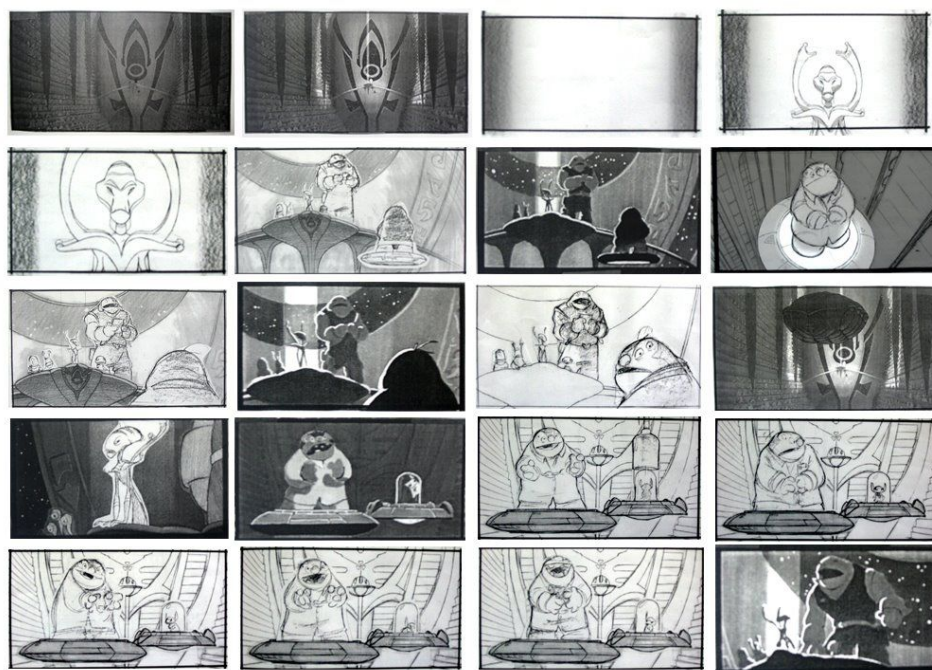


Figura 43 - Storyboard do filme Lilo & Stitch, 2002. Fonte: Character Design References.

Nessa etapa, comecei trabalhando com *post its* pregados na parede. De forma bem esboçada, tentei desenhar as cenas com certa sequência.



Figura 44 - Algumas cenas do storyboard em *post its*.

Esse processo foi bastante orgânico, visto que, toda vez que uma cena prevista no roteiro não encaixava ou ficava estranha, eu cortava e trabalhava em uma nova.

Com as notas, fui capaz de ter uma visão de toda a animação e perceber aspectos que precisavam ser melhor desenvolvidos e desenhados.

Numa segunda etapa de criação do *storyboard*, usei as cenas dos *post its* como modelo para um storyboard digital. Nele, tentei trabalhar um aspecto mais refinado, com as *key frames* (quadros chave) e com as dimensões corretas da tela.

Ao longo desse método, fui percebendo coisas que poderiam ser removidas do roteiro, por não agregarem nem retirarem informação da história. Também consegui perceber novas formas de incrementar o enredo, acrescentando cenas novas.



Figura 45 - Algumas cenas do *storyboard* digital.

Terminado o storyboard, exportei cada quadro em um arquivo separado para montar a *animatic* do curta metragem.

5.2.3 Animatic

A *Animatic* é um *storyboard* animado. Visualmente é semelhante a um *slideshow* do *storyboard*, mas é acompanhado dos sons e vozes criados/gravados anteriormente. Ela permite testar se a história funciona, os tempos da narrativa e a versão preliminar das vozes/sons. Por vezes, em vez de *animatic* encontramos a designação *leica reel*. Na realidade, *leica reel* é a designação mais tradicional ou antiga e deriva do nome das câmeras (*Leica*) utilizadas neste processo nos tempos mais antigos da animação.

Depois de exportar cada quadro do *storyboard* final, montei o animatic no *software After Effects*, colocando as cenas em sequência e adicionando alguns sons. Nessa etapa tive dificuldade pois não encontrei os efeitos sonoros que eu queria em banco de sons gratuitos. Sendo assim, não consegui adicionar todos os sons que gostaria para o curta, acabando por não prever totalmente o filme e o tempo de animação.

5.2.4 Paleta de cores

Uma das coisas mais importantes na produção de um filme é a cor. Segundo John Lasseter no livro *The Color of Pixar*, a cor não apenas torna as coisas bonitas, mas as tornam emocionais. A cor ajuda a trazer os espectadores para dentro do momento com os personagens, ajuda-os a sentirem o que os personagens estão sentindo. Por isso é essencial que as cores de uma cena sejam verdadeiras as emoções que ela quer passar.

Sendo assim, para gerar a paleta de cores do meu filme, mapeei visualmente os altos e baixos emocionais do personagem principal, do começo ao fim. Dessa forma, de maneira bem executada, as cenas seriam capazes de, auxiliadas pelas cores, traduzir os sentimentos e emoções sem os diálogos.

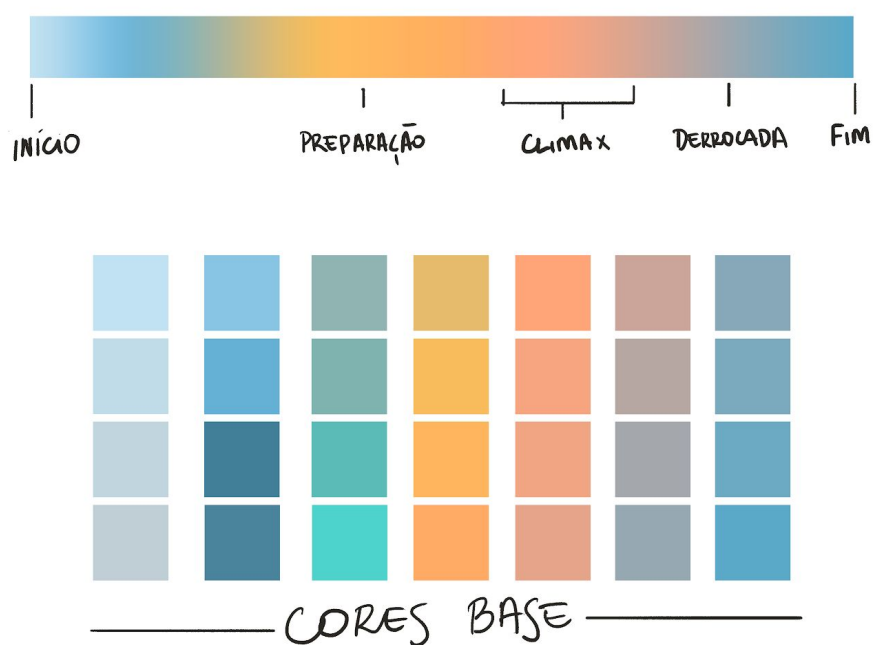


Figura 46 - Cores definidas para serem utilizadas em cada momento do curta.

As cores geradas foram usadas como base nas cenas, ou seja, elas foram determinadas para serem as cores predominantes. Logo, as cenas não estão limitadas a essas cores, elas apenas auxiliam na representação visual dos acontecimentos da história.

Para gerar este gradiente de cores e determinar qual cor usaria para cada momento do curta metragem, busquei realizar uma associação das cores com as emoções e sentimentos da cena.

Escolhi os tons mais claros e acinzentados de azul com o intuito de representar tranquilidade, estabilidade e pureza do ambiente e do personagem principal. Conforme os tons ficam mais escuros, passam a representar o medo e desespero dele.

Na região de transição verde, o personagem vai ganhando um sentimento de confiança e esperança, que o motivam.

No amarelo, inspirado e convicto o personagem fica otimista e alegre, sentimentos e emoções representadas pela cor.

Os tons de salmão unem o aspecto de amor, energia e excitação do vermelho, a ternura do rosa e a alegria e vitalidade do laranja, construindo o clímax da história.

Por fim, o salmão vai esvaindo e retornando para os tons escuros e acinzentados de azul, representando tristeza e desespero.

Essa paleta foi utilizada amplamente nos cenários.

Para os personagens, decidi gerar uma paleta particular para cada um, a fim de padronizar a etapa de colorização e facilitar a identificação dos personagens em meio ao cenário. A paleta de cada personagem corresponde à suas características internas, determinadas no capítulo Design de Personagens do presente relatório. Além disso, as cores estão muito relacionadas com as referências de cor e características pesquisadas para cada um deles.

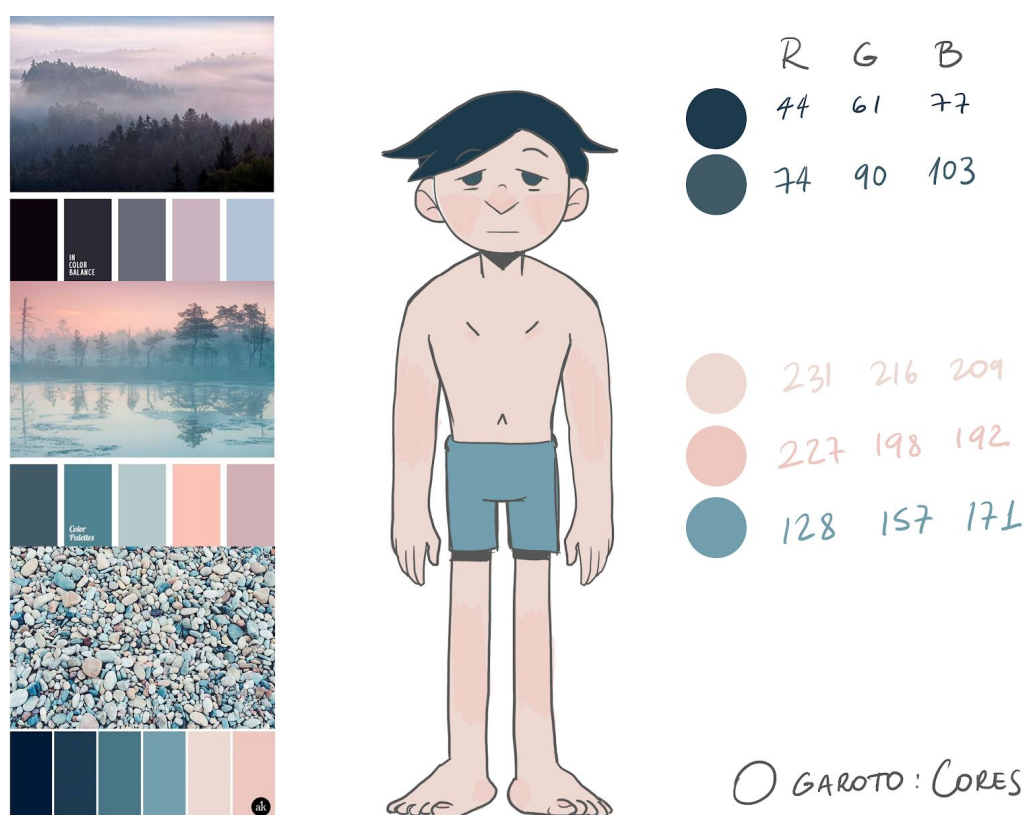


Figura 47 - Paleta de cores do Garoto.

No personagem Garoto busquei trabalhar cores mais frias e neutras, que remetessem ao medo constante que ele sente e também representassem a falta de auto estima.

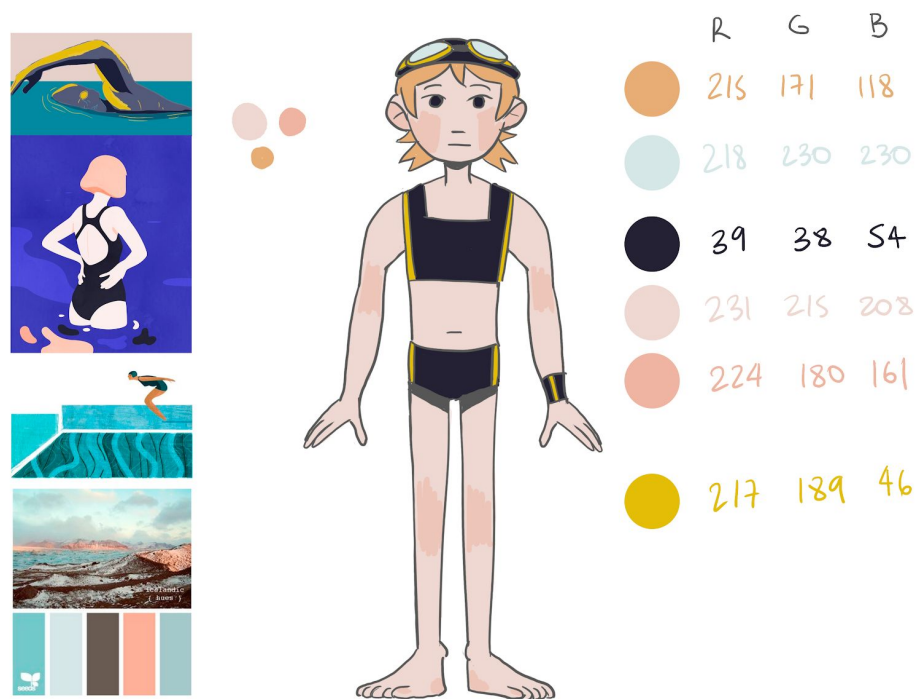


Figura 48 - Paleta de cores e referências da Garota.

Já na personagem Garota procurei utilizar cores associadas ao esporte natação e que representassem seriedade e profissionalismo.

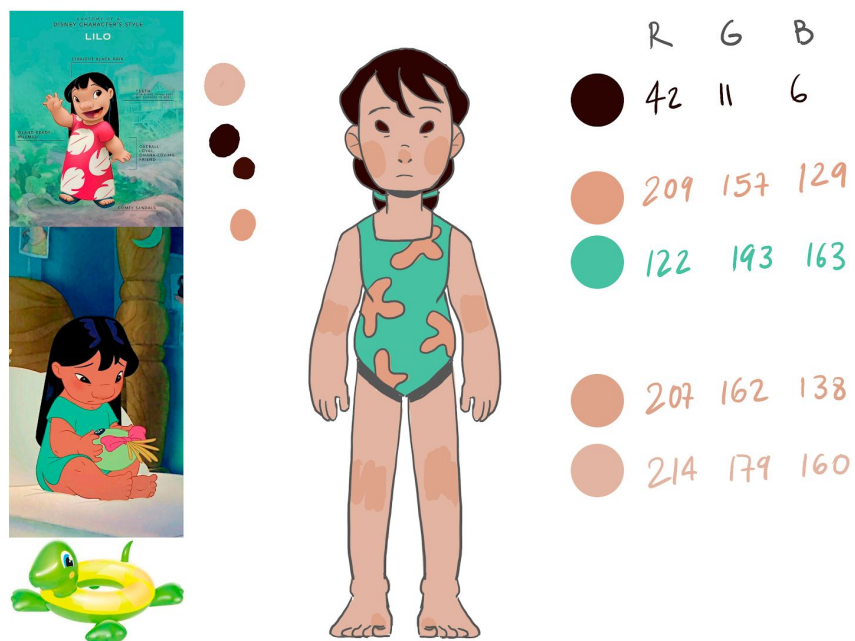


Figura 49 - Paleta de cores da Bóia (Humana).

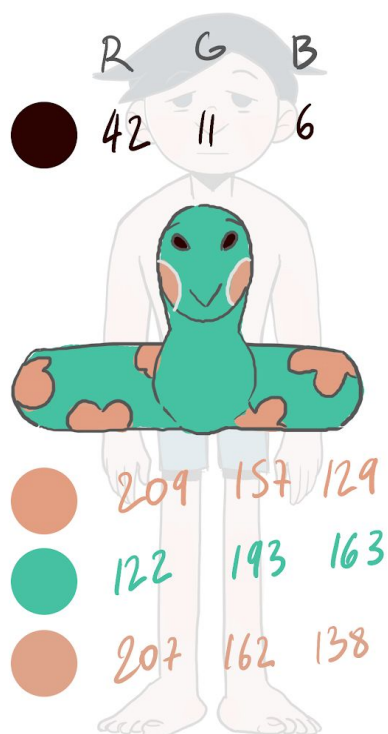


Figura 50 - Paleta de cores da Bóia (Antropomorfizada).

Para a Boia, busquei trabalhar as mesmas cores tanto para a versão humana quanto para a antropomorfizada, de forma que ficasse claro também pela cor, que elas são a mesma personagem. Além disso, diferente dos outros personagens, trouxe cores mais quentes, a fim de mostrar que ela bem mais acolhedora e esperançosa que os outros.

5.2.5 Design de cenários

Nessa etapa são gerados os cenários do filme, em conformidade com as localidades apresentadas no roteiro.

A partir dessas imagens, fui criando o universo do meu filme. Comecei primeiro desenhando o local completo, a fim de que depois, com as cenas previstas, eu pudesse prever as localizações e os objetos que apareceriam com mais facilidade.

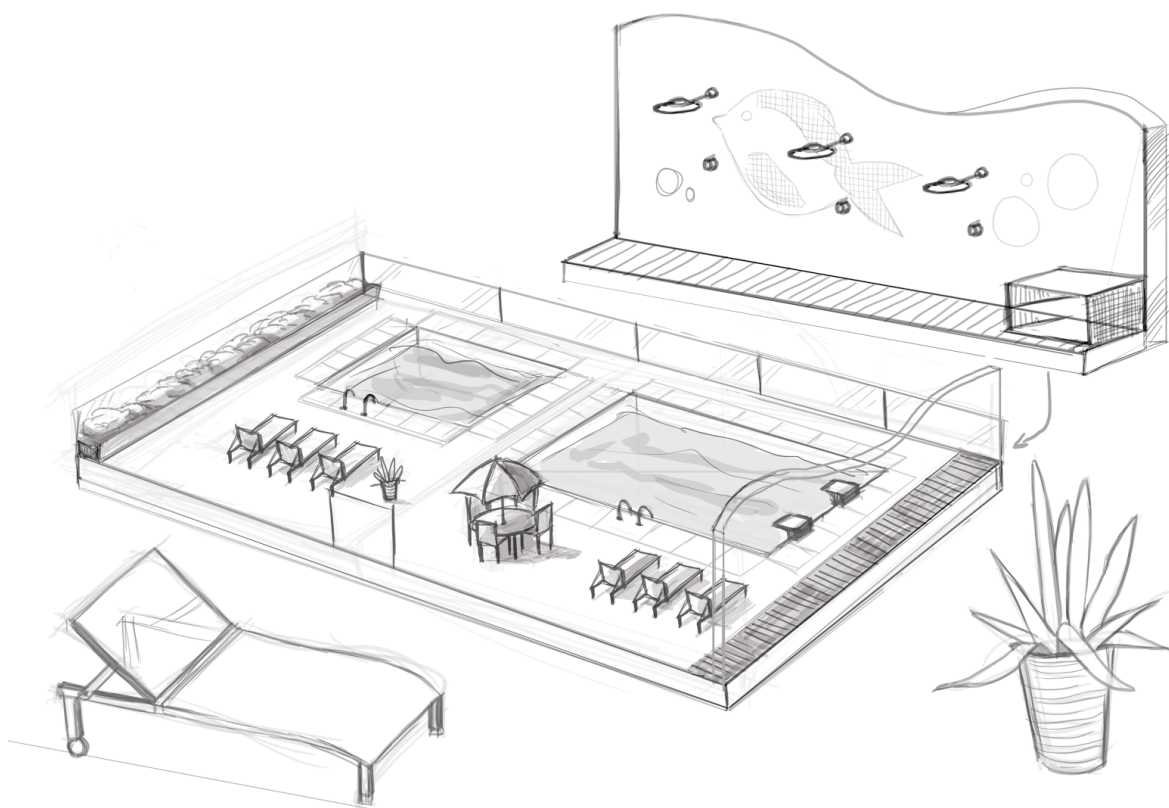


Figura 54 - Desenho do local onde o curta se passa. Em destaque, alguns objetos simples.

Ao prever como seria o local completo, pude depois começar a criar os cenários a partir das cenas do curta metragem. Nessa etapa comecei a realizar alguns desenhos finais.

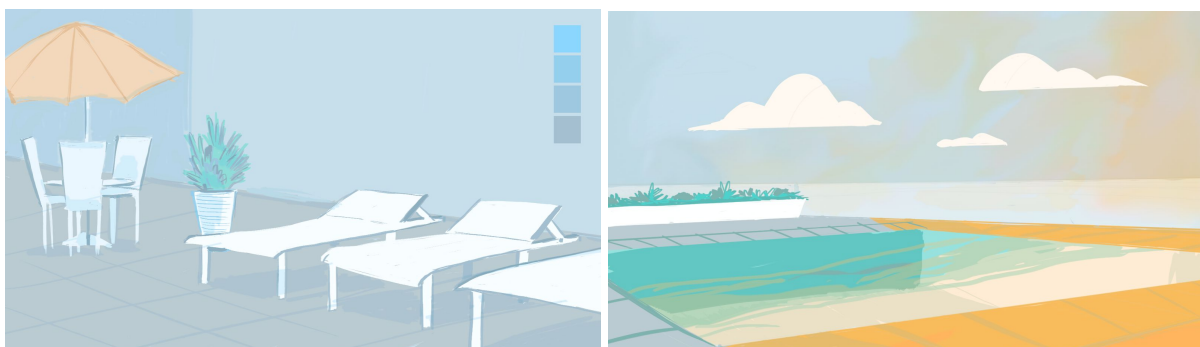


Figura 55 - Pinturas finais de duas localidades do curta.

6 PRODUÇÃO

6.1 ANIMAÇÃO

A etapa de animação é onde são animados os elementos. Ela pode ser feita com versões mais próximas da final ou com elementos que irão ainda ser substituídos ou finalizados posteriormente.

Na etapa de animação, decidi por utilizar o *software Toon Boom*, bastante popular na indústria atual. Escolhi esse software por ter se apresentado de mais fácil acesso e também para experimentar uma ferramenta vigente no mercado.

Também optei pelo método de combinação entre animação direta e pose a pose, que mistura o planejamento estruturado dos desenhos principais com o improvisado do desenho livre e direto. Escolhi esta maneira por ser o melhor modo de iniciar um aprendizado na área, já que ela equilibra espontaneidade e preparação.

Nesse processo, dividi cada cena em um arquivo diferente e comecei importando os quadros do storyboard, conforme as cenas.

Escolhi trabalhar com 24 quadros por segundo. Essa taxa representa a repetição de reprodução das imagens por segundo. Optei por esse valor por ser o mais convencional na indústria do cinema. A partir disso, iniciei o processo de animação.

Primeiramente estabeleci os *keyframes*, que são os quadro chave, ou seja os quadros principais e essenciais para a animação. Com esses primeiros desenhos é possível obter uma noção do movimento desejado.

Depois dessa etapa, comecei a desenhar os *extremes*, quadros extremos do movimento, sendo eles altos e baixos.

Ainda no processo de animação, depois dos *extremes*, comecei a desenhar os *inbetweens*, quadros que definem os arcos e sobreposição dos movimentos.

Por fim, fiz o *cleanup* de cada cena, ou seja, limpei as linhas de rascunho e fiz a *lineart* de cada quadro, isto é, as linhas finais. Ao longo desse processo fui percebendo se os movimentos estavam suaves, se os tempos e espaçamentos estavam adequados e se alterações deveriam ser realizadas.

O processo de animação foi bastante trabalhoso e demorado, visto a quantidade de etapas e desenhos. Por conta de prazos e carência de equipe, algumas cenas

ficaram com poucos quadros, resultando em uma animação não muito fluida. Além disso, algumas cenas ficaram por animar, pela necessidade de foco em outras etapas do processo. No entanto, com as animações que realizei, fui capaz de compreender bastante o método de animação e o software escolhido.

Outra dificuldade da etapa foi a quebra da mesa digitalizadora (usada para desenhar digitalmente) no meio da produção. Isso dificultou bastante o manutenção do traço, visto que as mesas têm diferentes níveis de pressão, além de atrasar o seguimento da etapa.

Por fim, não consegui realizar todas as animações previstas, principalmente as de efeitos e de cenário. Porém, fui capaz de praticar e entender a essência da técnica com as cenas que consegui produzir durante o tempo disponível.

6.2 COLORIZAÇÃO

Após a etapa de animação, inicia-se a colorização. Ela consiste em colorir as cenas, com orientação da paleta de cores determinada anteriormente.

Tive algumas dificuldades nesta etapa, por ter que iniciar a colorização ao mesmo tempo que estava animando. Isso prejudicou a produção de ambas as etapas, visto que o prazo era muito curto. No entanto, consegui colorir o maior número de cenas possíveis.

No processo de colorir, criei cada cor separadamente no software de animação, conforme as cores determinadas para cada personagem. A partir delas comecei o processo, de forma manual, para cada um dos personagens separadamente.

Essa etapa foi bastante trabalhosa e demorada, visto que é necessário criar cada cor à parte e pintar quadro a quadro. Por esse motivo, não consegui colorir todas as cenas do curta.

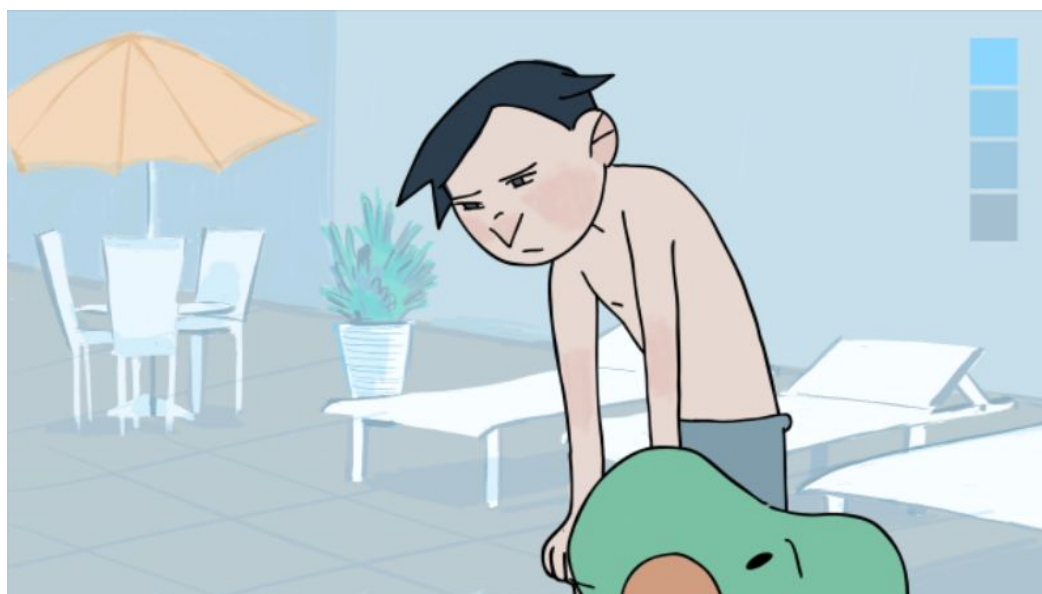


Figura 56 - Cena colorizada do curta "A Bóia".

7 PÓS PRODUÇÃO

A etapa de Pós produção de um curta consiste em realizar correções (em frames, tempo, cores) e ajustes finais. Além disso, nessa etapa são adicionados os efeitos e realizada a edição final, que é a montagem dos vários planos com a composição sonora. Ou seja, nessa etapa o curta é finalizado para ser exportado.

Não fui capaz de realizar essa etapa no tempo vigente de projeto, tanto pela dimensão dele e quantidade de etapas, quanto pela falta de tempo e equipe. Sendo assim, para realização dessa etapa provavelmente seriam necessárias mais horas de trabalho e, num projeto ideal, uma equipe de no mínimo três pessoas. No entanto, comecei a montagem dos planos, colocando as cenas em ordem. Em relação ao áudio, não consegui os sons necessários para montagem e, por esse motivo, o projeto entregue nesse prazo não tem som.

Portanto, não foi possível concluir essa etapa, mas pretendo futuramente e por conta própria finalizá-la e obter um curta completo, a fim de ter toda a experiência do aprendizado na criação de um curta metragem animado.

8 CONCLUSÃO

Realizar um curta como projeto de conclusão de curso, com certeza, foi um grande aprendizado. Escolhi o curso de design na Universidade de Brasília por acreditar que teria o mínimo de aprendizado na área de animação. Infelizmente, ao ingressar, percebi que não haveriam aulas nem suporte para o estudo nessa área. No entanto, foi por meio de vários outros alunos interessados que percebi que era possível aprender de forma independente e experimentar. A decisão por criar um curta metragem totalmente original, do princípio ao fim, foi obra dessa confiança e percepção de que era possível estudar e produzir sem muito auxílio.

Ao visualizar o que foi o projeto, percebo que ele superou minhas expectativas, por ter aprendido muitas coisas sobre o processo e por ter reinventado métodos a fim de cumprir com prazos e falta de uma equipe. Ademais, ele me fez entender onde o design se insere na produção audiovisual.

Dentre os desafios, compreendo como é necessário uma equipe para produzir um projeto dessa magnitude. A produção sozinha foi interessante porque fui capaz de ter uma noção básica de cada etapa, porém com uma equipe o projeto teria uma qualidade muito maior, teria sido possível avançar mais na produção e seria possível a partilha de conhecimentos e descobertas. Além disso, a produção do curta no período de um ano foi extremamente difícil, visto a quantidade e complexidade de etapas. Isso fez com que eu não pudesse adentrar tanto nas particularidades de cada estágio do processo e não tivesse muito tempo para estudá-los. Outro desafio foram os problemas com equipamentos e softwares. Durante a produção do curta minha mesa digitalizadora acabou quebrando, o que gerou um grande atraso em todo projeto. Já em relação ao software, tive a sorte de conseguir acesso ao Toon Boom, porém como não conhecia nada, tive que aprender do zero. Isso gerou uma demora considerável na etapa de animação. Por fim, foi desafiador trabalhar sem a ajuda de alguém da área. Para a sorte de todos os aspirantes a animadores, atualmente existem muitos livros e cursos online, e foram graças a eles que consegui conceber muitas coisas do meu trabalho.

Trabalhar neste projeto foi muito gratificante e engrandecedor. Realmente é incrível poder se ver produzindo na área que sempre sonhou, desde o princípio. Por meio

dele, fui capaz de concluir que esse é realmente o lugar que quero estar, como profissional. No futuro, espero poder olhar para trás e ver este projeto como o início de tudo.

Se você pode sonhar, você pode fazer. (DISNEY, Walt)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMIDI, Amid. The Art of Pixar. Chronicle Books LLC, São Francisco, Califórnia, 2011.

ANDRADE, José Rocha. O FILME NO PAPEL: As relações do design com o projeto fílmico. Dissertação, Universidade do Estado de Minas Gerais Programa de Pós-Graduação em Design, Mestrado em Design, Belo Horizonte, 2016.

ANDREO, Marcelo Castro & TAKAHASHI, Patrícia Kelen. Desenvolvimento de Concept Art para personagens. Artigo, X SBGames, Salvador, Bahia, 2011.

BAPTISTA, Mauro. Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa. Artigo (Pesquisa), Grupo de Pesquisa Design, Criação e Novas Mídias, Anhembi Morumbi, São Paulo.

DIAS, Rui Luís Correia. Sistema de animação de personagens virtuais para comunicação não verbal. 105 f. Dissertação (Mestrado Engenharia Informática) - Instituto Superior de Engenharia do Porto, 2010.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. WMF Martins Fontes, São Paulo, 4ª Edição, 2010.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro. Editora Objetiva, Rio de Janeiro, 14ª Edição, 1982.

HELLER, Eva. Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2013

KRATTER, Tia. The Color of Pixar. Chronicle Books LLC, São Francisco, Califórnia, 2017.

MATTÉ, Volnei, Antônio. O conhecimento da prática projetual dos designers gráficos com base para o desenvolvimento de materiais didáticos impressos. Tese (Doutorado), Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Arte e Letra, Curitiba, edição 1, 2006.

ROUSSEAU, David Harland & PHILLIPS, Benjamin Reid. Storyboarding Essentials, How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV and Other Media. Watson-Guption Publications, Nova Iorque, 2013.

SURREL, Jason. Os segredos dos roteiros da Disney. Panda Books

WATTS, Harris. Direção de Câmera: Um manual de técnicas de vídeo e cinema. Summus Editorial, São Paulo, 1990

WATTS, Harris. On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. Summus Editorial, São Paulo, 1999

WILLIAMS, Richard. Manual de Animação, Editora Senac, São Paulo, 2016.

WOLF, Paulo Henrique & VIEIRA, Milton Luiz Horn. DESIGN DE ANIMAÇÃO: CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM E CAPTURA DE MOVIMENTO. Artigo (Pesquisa), Projética, Londrina, V.6 N.1, p. 25 - 38, Julho, 2015

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

BLOOP ANIMATION. The 5 types of animation. Disponível em:

<<https://www.bloopanimation.com/types-of-animation/>>.

COSTA, Rafael. Qual a relação do cinema com o design?. set. 2013. Disponível em:

<<https://clubedodesign.com/2013/qual-a-relacao-do-cinema-com-o-design/>>.

CHARACTER DESIGN REFERENCES. Art of Animation. Disponível em:

<<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation>>.

CULTURE, Design. Design de Personagem. 22 mar. 2013. Disponível em:

<<https://designculture.com.br/design-de-personagem>>.

GAME DESIGNING. The Different Types of Animation. 12 mai. 2018. Disponível em:

<<https://www.gamedesigning.org/animation/different-types/>>.

GOTS, Jason. “Write what you know” – the most misunderstood piece of good advice, ever. 1 mar. 2012. Disponível em:

<<https://bigthink.com/think-tank/write-what-you-know-nil-the-most-misunderstood-piece-of-good-advice-ever>>.

KHAN ACADEMY. Pixar in a Box: The art of storytelling. Disponível em:

<<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling>>.

LEPINSKI, Paula Fernandes. As princesas da Disney através das décadas.

Disponível em: <http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=189>.

MATSUDA, Leo. Learn to Storyboard The First Steps of Visual Storytelling.

Disponível em:

<<https://www.skillshare.com/classes/Learn-to-Storyboard-The-First-Steps-of-Visual-Storytelling/1076577766/projects?category=creative>>.

NAFERGO. Manual Livre de Animação 2D. Disponível em:

<http://nafergo.github.io/manual-livre-animacao2d/metodologias_na_animacao_2d.html>

PROCESS ST. Animation Design Process. Disponível em:

<<https://www.process.st/checklist/animation-design-process/>>

SCIRETTA, Peter. Toy Story 3 in IMAX 3D. 18 dez. 2009. Disponível em:

<<https://www.slashfilm.com/toy-story-3-in-imax/>>.

SPIEGEL, Josh. The Pixar Perspective on 'The Blue Umbrella'. 19 nov. 2013.

Disponível em:

<<https://pixartimes.com/2013/11/19/the-pixar-perspective-on-the-blue-umbrella/>>.

TEMPLE, Emily. Should You Write What You Know? 31 Authors Weigh In. 7 feb.

2018. Disponível em:

<<https://lithub.com/should-you-write-what-you-know-31-authors-weigh-in/>>

TORRES, Marcos. O que é character design?. 5 jul. 2017. Disponível em:

<<https://designculture.com.br/o-que-character-design>>.

FILMES

A Bela e a Fera. Direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1992. (87 min).

Aristogatas. Direção de Wolfgang e Reitherman. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1970. (78 min)

Best Friend. Direção de Nicholas Olivieri, Shen Yi, Juliana De Lucca, Varun Nair e David Feliu. França: Gobelins, 2018. (5 min 46).

Divertida Mente. Direção de Pete Docter. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2015. (94 min).

In Between. Direção de Alice BISSONNET, Aloyse DESOUBRIES BINET, Sandrine HAN JIN KUANG, Juliette LAURENT, Sophie MARKATATOS. França: Gobelins, 2012. (3 min 2).

Kimi no Na wa. Direção de Makoto Shinkai. Japão: CoMix Wave Films, 2016. (106 min).

La Luna. Direção de Enrico Casarosa. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2011. (6 min 53).

Lilo & Stitch. Direção de Dean DeBlois e Chris Sanders. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2002. (85 min).

O Rei Leão. Direção de Roger Allers e Rob Minkoff. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1994. (89 min).

Paperman. Direção de John Kahrs. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2013. (7 min).

QUAND J'AI REMPLACÉ CAMILLE. Direção de Nathan OTAÑO, Rémy CLARKE e Leïla COURTILLON. França: Gobelins, 2017. (6 min 47).

Ratatouille. Direção de Brad Bird. Estados Unidos: Pixar Animation Studios e Walt Disney Pictures, 2007. (111 min).

Séquences FX GOBELINS (promotion 2021) – Plongeon d'été. Direção de Gabrielle Selnet, Adam Sillard, Rodrigo Sousa e Nicolas Verdier. França: Gobelins, 2019. (1 min 7).

Tamako Love Story. Direção de Naoko Yamada. Japão: Kyoto Animation, 2014. (83 min).

The blue umbrella. Direção de Saschka Unseld. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2013. (7 min).

Toy Story. Direção de Josh Cooley. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 1995 (81 min).

Wall-e. Direção de Andrew Stanton. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2008. (98 min).

ANEXO A – ROTEIRO A BÓIA

“A BÓIA”

Um roteiro

de

Laura Santos

"A BÓIA"

FADE IN:

CENA 1

EXT. ÁREA DE LAZER - CONDOMÍNIO ??? - MANHÃ

Uma pessoa desencorajada, entra em cena, caminhando em direção à piscina da área de lazer de seu condomínio. O chão está bastante úmido, pode-se ouvir os sons das pegadas molhadas.

Os pés dela se aproximam da borda de uma piscina.

Seu rosto vai se revelando no reflexo da água, ao passo que ela parece estar espiando-a, a fim de checar o quão funda a piscina é. Quando o rosto se revela, percebe-se que é um garoto bastante jovem, que parece assustado com a profundidade da piscina.

TÍTULO DO FILME SURGE NA SUPERFÍCIE DA ÁGUA E DESAPARECE LENTAMENTE COM O MOVIMENTO DELA.

CORTA PARA:

CENA 2

O garoto se joga para trás, assustado e acaba desistindo de nadar por achar a piscina muito funda. Nesse instante pode-se perceber que a área de lazer fica no andar mais alto do prédio, tudo que se vê além dela é céu. Pela manhã, quase ninguém está aproveitando o local, logo, as poucas cadeiras de praia estão vazias. O garoto suspira e começa a caminhar para sair de perto da piscina, mas é surpreendido por algo que está no seu campo de visão.

CORTA PARA:

No horizonte de visão do garoto, pode-se ver que há uma outra piscina na área de lazer do condomínio. Ela é muito maior e tem algumas plantas próximas, para fins de decoração. Ao fundo, vários chuveiros em uma parede de pastilhas de vidro. Perto da

borda da piscina maior, encontra-se uma garota tão jovem quanto o garoto, vestida em um biquíni.

CORTA PARA:

A garota carrega um semblante bastante determinado. Ela coloca seus óculos de natação.

CORTA PARA:

Ele fica extremamente fascinado com a menina. Seus olhos brilham de admiração e apaixonamento. Ele coloca as mãos no peito, demonstrando que seu coração acelerou. O garoto então começa a procurar de forma voraz, ao seu redor, alguma forma de entrar na piscina menor.

CORTA PARA:

CENA 3

Ele olha primeiro para um canto que tem apenas uma planta e seu próprio chinelo ao fundo. Ao virar o rosto, ele vê, próximo a ele, uma pilha de acessórios de piscina. Entre macarrões e pranchas, ele enxerga uma bóia.

CORTA PARA:

O garoto se aproxima da bóia. Ela tem o formato de uma tartaruga. No momento em que ele a toca, ela abre os olhos e sorri para ele. Sem esboçar nenhuma reação pelo sorriso da bóia, ele a pega, coloca embaixo do braço e caminha novamente em direção à piscina menor.

CORTA PARA:

Ele joga a bóia na água. Nesse momento, a bóia se mostra bastante abalada porque o menino não percebeu suas tentativas de comunicação com ele. O garoto entra na piscina cautelosamente, utilizando a bóia. Seus pés tocam o chão da piscina, mostrando que ela não é realmente funda.

CORTA PARA:

Usando a bóia, ele caminha facilmente em direção à borda da piscina menor, a fim de observar a garota mais de perto. A bóia tenta chamar a atenção do garoto, sem sucesso.

CORTA PARA:

CENA 4

A garota nada muito bem, parece uma profissional. Ela está nadando a modalidade crawl.

EXT. ÁREA DE LAZER - CONDOMÍNIO ??? - TARDE

CORTA PARA:

Diante de tanta beleza, o garoto sente-se determinado a se confessar. O céu está em tons de laranja.

CORTA PARA:

Ele sai da piscina, carregando a bóia - que não está compreendendo o que está acontecendo - e caminha em direção à piscina maior.

CORTA PARA:

Quando o garoto chega na piscina, a menina já está fora, enxugando-se.

CORTA PARA:

CENA 5

Ele se aproxima dela cutuca-a e, gestualmente, expressa seus sentimentos de admiração e paixão. A bóia fica abalada diante da confissão. A menina não expressa nenhum tipo de emoção, fica apenas encarando-o, como se tentasse entender.

CORTA PARA:

A garota, gestualmente, rejeita o menino e volta a arrumar suas coisas.

CORTA PARA:

Ele fica em extremo choque, desesperado. O céu está de um laranja mais escuro.

CORTA PARA:

CENA 6

O garoto sai, apressadamente, em lágrimas. O som das pisadas no chão molhado fica bem alto. A bóia tenta consolá-lo, mas novamente sem sucesso.

CORTA PARA:

Ele joga a bóia no chão, furioso. A bóia faz força, tentando emitir algum som, porém não consegue. O céu está escuro. O garoto fica parado, como se estivesse aprisionado em suas emoções.

CORTA PARA:

De repente, o garoto liberta-se do seu aprisionamento interno e sai de cena, deixando a bóia para trás. Assim que ele sai, não é mais possível ver a bóia, mas sim uma menina, com um maiô de tartaruga.

CORTA PARA:

A menina abaixa o rosto, suspirando. Após alguns instantes ela levanta o rosto, sorri e começa a abrir os lábios, como se fosse falar algo.

CORTA PARA:

A imagem fica totalmente preta.

GAROTA BÓIA

Adeus.

